

CONSOLES

C'EST L'HEURE, MOUNE! T'AURAIS THOR D'ÊTRE EN RETARD!

SONIC SE LANCE DANS LE 32 X!
MET LE TURBO AVEC CHAOTIX (32X) ET SONIC DRIFT RACING (GG)

TURN

STATION

DRIVE 32X

NINTENDO

AUTRES ...

EXCLUSIF!

**INTERVIEW
DU CRÉATEUR
DE LA PS-X!**

EARTHWORM JIM
LES PLANS COMPLETS

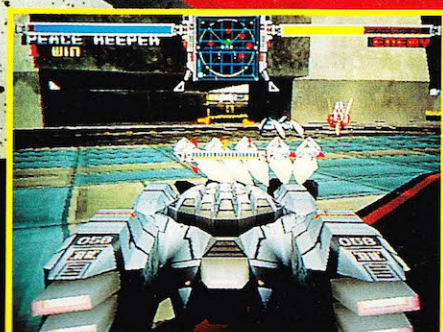
**LES NOUVEAUTÉS
SATURN ET PS-X
QUI ONT FAIT
TREMBLER LE JAPON!**

thor

**La Megadrive
entre dans
la Légende**



MD



CYBER COMMANDO

ARCADE



CHAOTIX

MD 32X

T 6745 - 41 - 32,00 F



KID KLOWN IN CRAZY CHASE

Cette crapule de BLACKJACK a kidnappé la fille du roi KING KLOWN et tu dois la délivrer. Mais cette fois-ci, tu n'es pas au bout de tes peines. Ta quête te fera traverser plusieurs mondes en trois dimensions, truffés de pièges et de passages secrets. Fais bien attention, tu n'as que très peu de temps pour atteindre ton but : BLACKJACK a placé d'énormes bombes à retardement à la fin de chaque étape et celles-ci t'exploseront à la figure si tu traînes trop en route. Pas question de regarder le paysage ou de cueillir des paquerettes pour ta belle, ton temps est compté. Prends tes jambes à ton cou, la mèche se consume à vitesse grand V. Ce n'est pas le moment de faire le clown si tu ne veux pas passer pour un bouffon.



KID KLOWN in Crazy Chase : le compte à rebours est commencé.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)



Couverture Consoles + : Sonic Drift Racing © Sega.



Couverture CD+ : Cybersled (Playstation), © Namco.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Astérix et le Pouvoir des dieux (Megadrive)	95
Cosmic Race (Playstation)	124
Cyber Sled (Playstation)	116
Dunk Dream (Neo Geo CD)	118
Kileak the Blood (Playstation)	110
La Légende de Thor (Megadrive)	92
NBA Jam Tournament Edition (Super Nintendo)	91
NFL Quarterback Club 95 (Megadrive)	96
Raiden (Playstation)	120
Return Fire (3DO)	108
Road Runner, Desert Demolition (Megadrive)	106
Sailormoon S (Super Famicom)	100
Sonic Drift Racing (Game Gear)	102
Space Griffon VF 9 (Playstation)	122
Space Harrier (Megadrive 32X)	104
Stargate (Megadrive)	90
Victory Goal (Saturn)	114

NOUS REMERCIONS
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS : A GAME WORLD,
ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY, NEW TECH VIDÉO,
PREMIER LOISIR FRANCE,
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS :
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

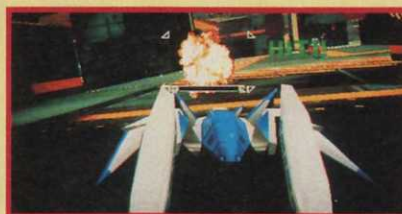
GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le manga Sailormoon, jeté sur la couverture.

LE JAPON EN DIRECT

8

Il n'en peut plus. Il ne marche plus, il court en permanence. Banana San s'est encore une fois débrouillé pour nous déguster les dernières nouveautés Saturn, PS-X, Super Nintendo, Megadrive et 3DO, ainsi que les projets les plus secrets des studios de la Toei Animation et des infos inédites sur les autoroutes de l'information au Japon. Ultime, un point c'est tout.



Cyber Commando (arcade). Namco se lance dans la suite de Cyber Sled avec ce nouveau jeu qui ne devrait pas tarder à être converti sur PS-X.

NEWS

52

Du lecteur CD-Rom de la Jaguar à la nouvelle "tête" de la Saturn, nos reporters ont parcouru la France pour s'enquérir des dernières infos relatives au milieu.

PREVIEWS

58

La saga Sonic s'enrichit d'un nouvel épisode sur 32X. J'ai nommé : Chaotix. Point de vue sur la bête en page 58, suivi des previews habituelles.

TIPS ET SOLUCE

66

On vous balance la dose avec des tips tout frais de jeux sur Saturn et PS-X ainsi que sur Neo Geo CD. Vous pourrez également vous délecter de la fin de la soluce de Soleil sur MD.

IMAGINA 95: D'UN CYBER L'AUTRE...

76

Spy est parti se ressourcer dans les douces contrées de Monaco et vous en ramène un petit topo très... cyber!

INTERVIEW EXCLUSIVE

82

Elvira s'est envolée vers la cité des Brumes (Londres) pour vous déguster une interview exclusive du créateur de la PS-X.

ANIMÉ+

86

Là où le Panda passe, les mangas trépassent. Ce mois-ci, un compte rendu des deuxièmes Biennales d'Orléans, où il a récupéré une interview de M. Amano, mais également les cassettes vidéo les plus intéressantes.

TESTS

90

La Légende de Thor (MD), Stargate (MD), NBA Jam Tournament Edition (SNIN), et Sonic Drift Racing (GG). Voici quelques-uns des jeux testés avec hargne et objectivité par la petite troupe habituelle.

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM

107

Il y en aura pour tout le monde: 3DOwners, Saturn Fans, PS-X Fanatikis, Neo Geo CD Kamikazes. On vous a récupéré le jeu qu'il vous faut sur votre bécane CD favorite. Awesome...



Kileak sur PS-X montre de quoi est capable cette console. Niiico et Banana San vous disent tout sur le jeu et ses créateurs en page 109.

EARTHWORM JIM: LES PLANS

125

D'un coup, d'un seul, on vous propose la solution complète d'Earthworm Jim sur SNIN et MD. Elvira en a sué et, au bout du compte, vous ne serez pas déçu.

ARCADE

144

Marc est toujours autant à la page. Il vous fait la chronique d'une salle entièrement dédiée à la réalité virtuelle et vous emmène avec lui le temps d'un test complet de Primal Rage.

SPEEDY GONZATEST

146

Toujours en forme, toujours aussi speedée, notre fidèle souris ne chôme pas. Dommage qu'elle ne vous apporte pas encore le café.

SERVICES+

147

Mary Mangana et sa horde de Nyamen S.D. ont envahi la rubrique des revendeurs, des perles rares et des serveurs téléphoniques en tout genre. Ils sont prêts à tout!

COURRIER

152

Egal à lui-même, Bomboy n'hésite pas à faire paraître des lettres ravageuses, et néanmoins de circonstance.

KILLER...

156

Ze a des bouffées de chaleur... Chaud devant!

LES PETITES ANNONCES

158

En fouinant un peu, vous trouverez certainement l'affaire en or dont vous n'aviez osé rêver.



Heureusement qu'il y a les nouvelles consoles pour nous permettre de rêver un peu, car il faut bien reconnaître qu'il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent au niveau des 16 bits en ce moment! A l'exception, bien sûr, de La Légende de Thor, sur Megadrive, qui est une petite merveille comme on n'en voit pas souvent. Mais à

part Thor, y a que dalle, comme si la plupart des éditeurs avaient décidé de mettre la clé sous la porte... Je le crois pas, ça! Quand je pense que l'on accuse la presse de tuer les 16 bits en parlant trop des nouvelles machines, moi, je commence à penser que, au contraire, ce sont les éditeurs qui n'ont pas l'air de mettre beaucoup d'enthousiasme à soutenir la SNIN et la MD ces temps-ci. En tout cas, en ce qui concerne les éditeurs japonais, il est évident que leurs meilleures équipes bossent actuellement sur Saturn et PS-X, pendant que les programmeurs moins doués bricolent quelques petits jeux vite fait bien fait sur 16 bits. D'accord, les nouvelles machines font un triomphe au Japon, mais ce n'est quand même pas une raison pour laisser tomber des consoles sur lesquelles on peut faire des jeux aussi impressionnants que Donkey Kong ou Thor. Et puis, les éditeurs feraient bien de comprendre qu'un jeu comme Donkey Kong a créé un nouveau standard, et que les consoleux n'accepteront plus de revenir en arrière en achetant n'importe quel jeu de série B. Cela dit, ne vous affolez quand même pas: vos consoles ne sont pas encore promises à la casse, mais il vous faudra attendre la fin de l'année pour voir arriver des super-jeux 16 bits. Mais ce qui commence sérieusement à m'user les nerfs, c'est que, de manière générale, les éditeurs ne pensent plus qu'à la période des fêtes et qu'ils nous noient alors sous un déluge de nouveautés à ne plus savoir où donner de la tête, alors que, pendant le reste de l'année, ils ne sortent plus que trois daubes et demie chaque mois. Je sais bien que les plus grosses ventes se font pendant les fêtes, mais nous, on joue toute l'année, et il me semble qu'il serait dangereux de laisser penser aux joueurs que leurs consoles sont condamnées!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

DEUX HOT-LINE SONT À PRÉSENT DE RIGUEUR: LES TIPS SUR LES JEUX (LE MERCREDI!) ET LA JAPANIMATION (LE VENDREDI!)

Switch s'occupera de répondre à vos questions sur les jeux tous les

mercredis de 14 heures à 18 heures,

et le Panda dissèrtera docement sur l'univers de la japanimation tous les

vendredis de 14 heures à 18 heures.

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO



La simulation de basket "fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre. Plus de stars du NBA : 122 au lieu des 54 du jeu précédent ; plus de personnages cachés : 16 au lieu de 28. Et surtout des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !

HIT

Prix dément en Vente par Correspondance



LA LÉGENDE DE THOR



Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

NEW

Prix dément en Vente par Correspondance



Disponible uniquement sur Megadrive



STARGATE LA PORTE DES ÉTOILES



L'adaptation sur votre console du film de science-fiction réalisé par Roland Emmerich ! Vous revirez toute l'ambiance et le scénario du film dans un jeu d'action intense.

Prix dément en Vente par Correspondance



NEW

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

Une superbe simulation de football signée Konami qui vient détrôner FIFA ! Tous les coups sont bien sûr possibles avec une réalité parfaite. Un jeu à découvrir d'urgence !!

HIT

Prix dément en Vente par Correspondance



Disponible uniquement sur Super Nintendo

PROFITEZ DES OFFRES* SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA jusqu'au 18 mars !

SUPER NINTENDO
PITFALL
249F
Un immense labyrinthe de niveaux reliés les uns aux autres protège les secrets fabuleux des Mayas. Une action infinie !
249F
MEGADRIVE

DRAGON BALL Z
289F
MEGADRIVE
Offre exceptionnelle
Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

SUPER NINTENDO
MICKEYMANIA
249F
Ce jeu de plateforme reprend comme scénaris les 7 plus fameux dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !
249F
MEGADRIVE

SUPER NINTENDO
SHAQ FU
249F
L'un des tous meilleurs jeux de baston à un prix canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !
199F
MEGADRIVE

SUPER NINTENDO
NBA LIVE 95
399F
Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le mode arcade ou le mode simulation.
399F
MEGADRIVE

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE
Les frais de port GRATUITS*
et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!
Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles
* Pour une commande minimale de 200 F.

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles

PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS !!

La nouvelle Console Goldstar



Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !



MEGA DRIVE 32X



200 F

de bons de réduction avec l'achat d'une 32 X
* Quatre bons d'achat de 50 F à valoir sur l'achat de vos quatre prochains jeux 32 X

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au
92 94 36 00
ou tapez **3615**
Micromania
pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port **GRATUITS***
et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

**Bientôt un événement au cœur de Paris !
MICROMANIA DANS LE PREMIER UNIVERS DE JEUX DU FUTUR !!**

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NOUVEAU

Micromania ouvre à Evry 2
• **CENTRE COMMERCIAL EVRY 2**
Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!

LES MAGASINS MICROMANIA



MICROMANIA EVRY 2

NEW

Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99



MICROMANIA LES ULIS 2

NEW

Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99



MICROMANIA EURLILLE

NEW

Centre Cial Eurlille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72



MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82



MICROMANIA LILLE V2

Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

THOMAS JORDAN
101204

MICROMANIA

**3615
MICROMANIA**
Tout le catalogue des jeux !!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 95. Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CD	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage **GRATUIT**

Précisez ☐ CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux : ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

Ys V



Adol, votre aventurier à la chevelure flamboyante.

L'annonce d'un nouveau titre de Falcom est toujours un événement! Cet éditeur est connu pour la qualité de ses jeux de rôles. Après avoir beaucoup réalisé à destination des micro-ordinateurs (FM Towns, PC 9801...), Falcom a commencé à convertir certains de ses titres sur consoles: après la PC Engine, la Super Famicom et la Megadrive ont été à l'honneur. Parmi les titres disponibles sur ces machines, on peut citer les noms de Xanadu (I et II), Legend of Heroes (I et II), Poble Meil, Brandish, ainsi que la célèbre saga d'Ys.



Niena: amnésique, elle a reçu le soutien de Stein.



En arrivant dans la cité, il vous faudra commencer par aller discuter avec tous les personnages pour en savoir un peu plus sur les problèmes de la ville.

Ys V, le dernier-né de la série, s'inscrit dans la lignée des épisodes précédents. Comme d'habitude, vous incarnez Adol le rouquin, aventurier de vingt ans, éternellement à la recherche d'une expédition à monter, d'un lieu étrange à explorer, d'une personne disparue ou enlevée à sauver... Vous parcourez les royaumes du continent d'Afuroka. Lorsque l'aventure commence, vous venez de gagner le port maritime de Sandoria. La rumeur qui court dans les tavernes du pays dit que la ville est maudite. En arrivant sur place, attiré par ce mystère, vous vous rendez effectivement compte que quelque chose ne tourne pas rond. La nourriture commence à se faire rare, la terre est devenue stérile, les poissons paraissent avoir fui les eaux de Sandoria. Le problème semble provenir de la rivière Namulu, qui se tarit peu à peu.

Keffin, ville invisible

Dès votre arrivée en ville, vous apprenez que Doman, un riche marchand, recruterait volontiers un aventurier pour une mission périlleuse. Ainsi va commencer votre première quête. Doman vous demande de partir à la recherche de Keffin. Cette ville mythique est censée abriter les meilleurs mages qu'on puisse trouver. Eux seuls paraissent susceptibles de résoudre les problèmes de la cité. Keffin est une ville où tous les bâtiments sont recouverts d'or fin. Pour éviter pillages et attaques, ses habitants ont trouvé un moyen imparable: ils l'ont rendue invisible! C'est cette cité invisible que vous devez trouver. Votre seul indice est qu'elle se situe au milieu d'un désert.



En débarquant du navire qui vous a mené à Sandorian, le marin vous prie de prendre soin de vous.



Une pression sur le bouton rouge, et le texte défile.



Cette villageoise se plaint que le riz ne pousse pas aussi abondamment qu'avant.



Celui-ci semble en savoir assez long sur Doman.



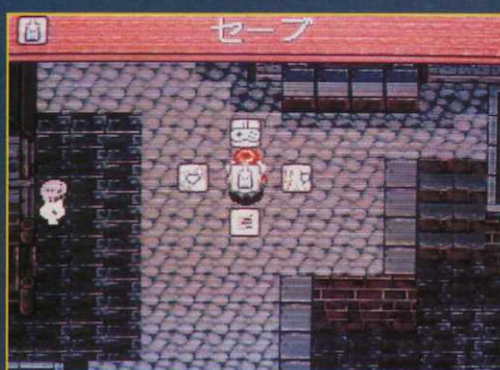
Votre petite troupe s'étoffe (des héros). Mais les promenades, la nuit ne sont pas conseillées dans des endroits aussi peu sûrs.



Il est pas beau, mon château, non, et ses graphismes, alors?



L'aspect des intérieurs est très soigné: bouquet de fleurs, veines du bois du mobilier...



Les commandes s'effectuent grâce à des icônes. Cela va faciliter la vie des non-japonisants, bien que le problème des dialogues perdure.



Chez l'armurier, il est temps de faire quelques emplettes.



Adol est équipé d'une épée et d'un bouclier. Il a la possibilité de porter une bague ou un anneau ainsi que de se munir d'une potion, mais ne les a pas encore obtenus ("No Eqp").



Assiettes aux murs, lit douillet et denrées sur la table: pas de doute, nous sommes dans la demeure d'un notable.



La demeure de Doman est assez luxueuse. Ce riche négociant voit son commerce péricliter au fur et à mesure que les habitants fuient la ville assiégée par les sables du désert.

Trouvez la glace pour commencer l'aventure

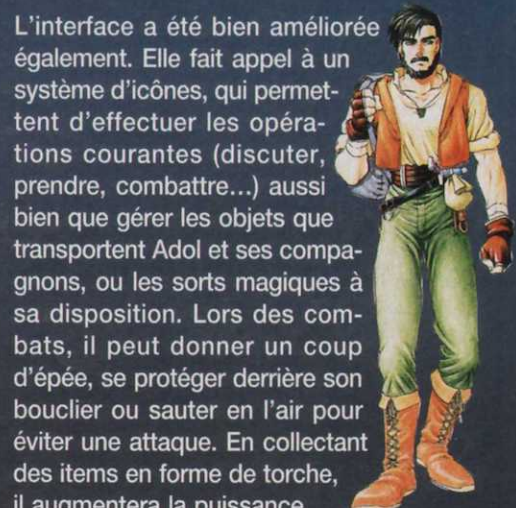
En quittant Sandorian, Adol va découvrir une forêt. Au cœur de celle-ci se trouve un village dont les habitants sont pour le moins inamicaux. Après quelques combats et beaucoup d'explications, vous en apprendrez la raison: ils ont eu affaire à un drôle d'individu qui portait également des cheveux roux, et vous ont confondu avec lui. Vous découvrez également au milieu du village une stèle de pierre, avec un texte gravé dessus. En le traduisant, vous apprenez que, cinq cents ans auparavant, un magicien et une jeune femme possédant le pouvoir de geler les choses et les êtres sont passés par ici. Ils étaient eux aussi à la recherche de la légendaire cité de Keffin. Dans les alentours, vous allez aussi découvrir une caverne. Quelques combats contre les monstres plus tard, au fond de l'ancre, vous trouverez la statue de glace d'une femme. L'aventure d'Ys V commence alors véritablement...

Il est pas beau, mon RPG?

Cela commence à devenir une habitude, mais je vais encore une fois vous dire que les graphismes de jeu de rôles sont superbes! Dernièrement, j'ai dû employer ce genre de qualificatif pour au moins trois ou quatre RPG! Ce n'est pas que je radote ("Quoi que!" murmure Spy), mais je n'y peux rien si les graphistes japonais font de véritables petites merveilles.



Massea accompagne Adol et part à la recherche de la cité d'or afin de retrouver un magicien.



Stein a disparu après être parti à la recherche de la cité d'or.

L'interface a été bien améliorée également. Elle fait appel à un système d'icônes, qui permettent d'effectuer les opérations courantes (discuter, prendre, combattre...) aussi bien que gérer les objets que transportent Adol et ses compagnons, ou les sorts magiques à sa disposition. Lors des combats, il peut donner un coup d'épée, se protéger derrière son bouclier ou sauter en l'air pour éviter une attaque. En collectant des items en forme de torche, il augmentera la puissance de son arme. Par exemple, il pourra se munir d'une épée de glace, qui gèle ses adversaires, ralentissant tous leurs mouvements. La cartouche permet au joueur de réaliser trois sauvegardes, et un "QuickSave". Cette dernière est une sauvegarde rapide et momentanée qu'on effectue de temps à autre, en attendant de faire une vraie sauvegarde complète, avant d'aborder un passage difficile.



Rien de mieux qu'une tenancière de bar pour récolter potins et informations sur les environs.

METAL JACKET

Avec l'apparition de deux centres de "Battle Tech" au Japon, avec la tradition nippone du combat épique mettant en scène des robots géants plus-forts-que-la-mort du genre de Mazinger (devenu Goldorak dans la version française) mâtiné de Gundam, il était prévisible que la PlayStation se doterait prochainement de son "Survival Mech Game", au même titre que Metal Head chez Sega. C'est désormais chose faite grâce à Pony Canyon et à son Metal Jacket.

Le scénario est d'une limpidité transcendante: vous devez transformer en amas fumants de tôle et de boulons tous les autres Mech que vous croiserez en chemin! Pour cela, vous disposez d'un beau robot que vous choisirez parmi toute une panoplie de géants chromés aux performances diverses. Après lui avoir donné un nom, le vôtre par exemple, étape très importante qui vous permettra d'intégrer votre sur-moi à cette carcasse de métal, vous répartirez les points faibles et forts de son armure. Car vous ne pouvez protéger votre Mech partout de la même façon, et devez choisir de privilégier deux endroits seulement sur

trois. Vous pourrez situer ce point faible où bon vous semble: à l'avant, à l'arrière ou sur les côtés de votre engin. Le jeu possède deux modes: le Survival Mode (le survivant a gagné) et le Mission Mode (vous avez une mission à remplir). Le CD-Rom comprend six missions/niveaux, et les conditions atmosphériques pour chacune d'entre elles peuvent varier (combats de nuit, sous la pluie...).

Le maniement de votre Metal Jacket est relativement simple et ses mouvements assez fluides. Il peut marcher, courir (prudemment toutefois: dans les villes, écraser les automobiles provoque leur explosion!) et même se balader dans les airs. Vous êtes équipé de gros flingues, lance-grenades et autres amuse-geule, mais le combat au corps à corps avec les autres Metal Jacket reste possible.

Un seul angle de vue est proposé, et l'écran dispose de jauges indiquant le niveau de dommages causés aux trois parties de votre blindage. Plus vous êtes touché par les pruneaux de l'adversaire, plus votre Mobile Suit met du temps à répondre à vos commandes, et perd peu à peu l'usage de ses armes et de ses fonctions vitales.

À UN CÂBLE PRÈS!

Metal Jacket a été prévu dès l'origine pour fonctionner en réseau. La gestion de plusieurs joueurs est prévue dans le jeu actuellement, mais il subsiste néanmoins un léger problème: Sony n'a toujours pas fini de concevoir son câble qui permettra de connecter jusqu'à huit PS-X en réseau. Résultat: grâce à Sony, le principal intérêt du jeu de Pony Canyon est inopérant! Heureusement, le chef de projet, Seiji Toda, nous affirme avec confiance que ce câble sera disponible pour le lancement de la console de Sony en Europe, et que l'on pourra enfin jouer à plusieurs!



Votre Mobile Suit vous permet de faire de rapides incursions dans le domaine des volatiles grâce aux boosters qui l'équipent.



Amusez-vous à faire exploser les fenêtres, ça détend! En cherchant un peu, vous arriverez bien à trouver une voiture à faire exploser en marchant dessus!



Rien ne vaut une grenade incendiaire pour se réchauffer le cœur, lorsque la nuit tombe et que le fond de l'air devient trop frais.



Choisissez le Metal Jacket le mieux assorti à la couleur de vos yeux!





STARGATE™

LA PORTE DES ETOILES

POURRAS-TU EN SORTIR?



SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PLS

Acclaim
entertainment, inc.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SEGA
GAME GEAR

GAME BOY

MEGA DRIVE

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

STARGATE™ TM & © 1994 Le Studio Canal+ (U.S.). All Rights reserved. TM designates a trademark of Le Studio Canal+ (U.S.). Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Popoito Hebereke



Voici le terrain de vos exploits: les différents lieux et constructions représentent des niveaux.

Sunsoft a pensé aux amateurs de puzzle et autres dérivés de Tetris, avec son Popoito Hebereke. La mascotte de l'éditeur a été appelée à la rescousse dans ce jeu sans grande surprise ni originalité.

Sunsoft a réalisé en fait deux versions, copies quasi conformes, de ce CD-Rom. L'une est destinée aux possesseurs de Playstation (disponible au mois d'avril), alors que l'autre ravira les fans de la Saturn dès le mois de février. La version PS-X entre directement en concurrence avec le Twin Bee Puzzle de Konami, auquel il ressemble très fortement.

Le principe du jeu n'est pas nouveau: des "machins", basés sur les personnages de l'univers d'Hebereke, tombent du ciel. Vous devez, grâce à des enchaînements, rassembler lesdits "machins" afin de les faire disparaître de l'écran. Les "machins" tombent de plus en plus vite au fur et à mesure que le temps passe. Il est possible de jouer tout seul comme un grand, mais le mode 2 joueurs est beaucoup plus fun. Des petites animations en haut et en bas de l'écran viennent agrémenter l'action torride de ce genre de jeu. Dommage que, devant le manque de recours aux capacités graphiques et d'animation tant de la Saturn que de la PS-X, on en vienne à se demander s'il ne s'agit pas d'un jeu SFC. Comme tous les jeux de ce style, Popoito Hebereke est pourtant amusant, mais on aurait aimé sentir à un quelconque moment du jeu qu'il tourne sur une console 32 bits!



En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux, vous permettant de jeter un œil sur les progrès de votre adversaire.



La version PS-X s'appelle Hebereke Station. Hormis cette subtilité, c'est blanc bonnet et bonnet blanc!



Hebereke et ses compagnons défilent à la queue leu-leu au bas de l'écran pendant que vous empilez à tour de bras!



Après avoir combiné quatre "machins" entre eux, ceux-ci grossissent à l'écran avant de disparaître.



ULTIMA games

**NOUVEAU
OUVERTURE
BAYONNE :**
Rue du Pont de Casté

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES

→ **SATURN**
→ **JAGUAR**
→ **NEC FX**

→ **PSX SONY**
→ **3 DO**
→ **NEO CD**

• JOYPAD 3 DO 6 boutons **249 F**
• JOYPAD SATURN **299 F**

★ Pour tout ACHAT d'une console,
ULTIMA s'engage à vous reprendre
votre ancien matériel au **MELLEUR PRIX**.

★ PAIEMENT : **PAYEZ** votre console **en 4 FOIS***.

TOUTES LES GOODIES
DRAGON BALL Z DISPONIBLES
Ramicards, posters, figurines



NOUVEAUTES - PROMO



SUPER NINTENDO

✓ SUPER STAR SOCCER **379 F**
✓ DRAGON BALL Z 3 **499 F**
✓ MARIO KART **199 F**
✓ WOLFENSTEIN 3D **149 F**

SATURN

✓ VICTORY GOAL **599 F**
✓ VIRTUA FIGHTER **599 F**
✓ GALE RACER **449 F**

JAGUAR

TOUS LES JEUX DISPONIBLES

MEGADRIVE

✓ STREET RACER **399 F**
✓ NBA TOURNAMENT **399 F**
✓ PRINCE OF PERSIA **199 F**
✓ FIFA SOCCER **199 F**

3DO

✓ STREET FIGHTER 2 **399 F**
✓ NEED FOR SPEED **349 F**
✓ RETURN FIRE **399 F**
✓ THEME PARK **299 F**

NEO GEO

✓ DUNK DREAM **449 F**
✓ SAMOURAI 2 **449 F**
✓ WORLD HEROES JET **449 F**

BOUTIQUES PARIS

→ **PARIS/REPUBLIQUE** + de 10000 JEUX NEUF - OCCASION - ECHANGE
5, BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
→ **PARIS/GOBELINS** + de 10000 JEUX NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00
→ **PARIS/TURIN** + de 1000 JEUX OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14

BOUTIQUES PROVINCE

→ **AIX EN PROVENCE**
9, rue d'Italie - 13100 Tél : 42 27 59 45
→ **BASTIA**
3, rue St François - 20200 Tél : 95 31 68 70
→ **BLOIS**
48, rue Beauvoir - 41000 Tél : 54 74 44 53
→ **BORDEAUX**
203, rue Sainte Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11
→ **BOURGES**
9, rue d'Auron - 18000 Tél : 48 24 46 72

→ **CARCASSONNE**
22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74
→ **CASTRES**
6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03
→ **GRENOBLE**
4, rue des Bergers - 38000 Tél : 76 47 12 33
→ **LE HAVRE**
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
→ **METZ**
8, avenue de Lâttré de Tassigny - 57000 Tél : 87 69 19 50
→ **NIMES**
4, rue des Greffes - 30000 Tél : 66 76 16 16
→ **PERPIGNAN**
17, avenue Guynemer - 66000 Tél : 68 50 89 50
→ **ROCHEFORT**
127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25
→ **TOULOUSE**
11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34

NOUS ACHETONS COMPTANT

tous vos jeux et
consoles au plus haut
cours du marché

JEUX DISK ET CD - 3 DO
PLUS DE 1000 JEUX DISPONIBLES
(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers
les jeux neufs.

✗ Jeux PC DISK à partir de 49 F
✗ Jeux PC CD ROM à partir de 99 F
✗ Jeux 3 DO à partir de 149 F

ECHANGE*

Vous pouvez échanger
vos jeux contre des jeux
d'occasion ou **NEUFS**.

* Sauf NINTENDO

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX

**MINITEL
3615
ULTIMA GAMES**

Réserver les nouveautés
à prix coutant :

- Promo/prix imbattables
- Occasion /échange
- Dialoguer/jouer
- Commander moins cher
- Livraison express 24/48h

LES REVENDEURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS
OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS

TEL : 43 55 72 77
FAX : 43 38 11 86

Cyber Com

Cyber Commando, petit dernier de la division Arcade de Namco, se situe dans le prolongement de la lignée des Cyber Sled versions arcade et Playstation.

Contrairement à la vague présentation qui tenait lieu de scénario dans Cyber Sled, Cyber Commando offre une intrigue un peu plus étoffée. En 2048, la colonie de l'espace

Uranusu est en plein chantier. Ce gigantesque satellite (39,4 km de long et 6,24 km de diamètre) comprend une zone résidentielle destinée à abriter quelque 180 000 personnes, un port spatial et une zone industrielle. Un programme d'intelligence artificielle, Brahama,

contrôle Uranusu et veille au bon déroulement de son édification. Brahama utilise des millions de capteurs, caméras et terminaux pour contrôler le satellite. Il est composé de cinq sous-systèmes: Vesno (système de régénération et de construction), Sita (système

de préservation de la vie et des soins médicaux), Nabel (système de gestion des ressources et de leur distribution), Cottope (système d'information) et Rama (système de sécurité).

Un fusible saute, tout pète!

Avant même que la construction d'Uranusu ne soit terminée, le système Rama pète un fusible: il se rebelle contre les humains. Il coupe les communications avec la Terre et prend le contrôle des zones principales du satellite, grâce à ses robots, les Cyber Sled. Et, comme si cela ne lui suffisait pas, il modifie l'orbite d'Uranusu afin que le satellite géant se jette sur la Terre. Sur Terre, la simulation de cette collision donne des résultats effrayants: plus de dix millions de personnes disparaîtraient dans cette catastrophe, qui entraînerait un retour direct à l'ère Tertiaire. Les humains évacuent en catastrophe Uranusu et la Terre décide d'envoyer sur place un Cyber Sled. Celui-ci a cinq heures pour détruire Rama et intervenir sur Brahama pour que la trajectoire d'Uranusu soit modifiée. Sinon, la collision sera fatale...

Trois zones, trois Cyber Sled

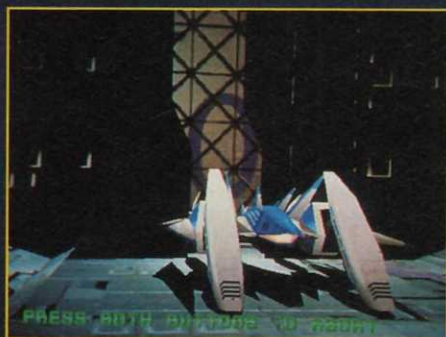
Le jeu permet de jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain. Six types de véhicules différents sont à votre disposition, plus ou moins rapides, armés et bien protégés. De même, suivant les chars, les temps de rechargement des armes et la distance à partir de laquelle vous pouvez verrouiller votre missile sur une cible varient. Trois angles de vue sont disponibles. A la différence de Cyber Sled, vous ne ➤



Le Cyber Sled Voodoo a la forme d'une araignée.



Lorsque vous sélectionnez votre tank, vous voyez s'afficher ses caractéristiques.



Le Système 22, sur lequel est basé Cyber Commando, permet de mapper les polygones avec des textures très réalistes.

NAMCO/ARCADE



disponible au Japon



Le Persuader ne figure pas en bonne place parmi les Cyber Sled les plus efficaces.



Les animations entre les niveaux sont excellentes.

mando

LE JAPON EN DIRECT



Le meuble Cyber Commando.

Ce Cyber Sled est celui qui possède le blindage le plus résistant.



Détruire ...



... ou être détruit!



Le même en version Deluxe avec écran géant plat.

ARCADE

LA LIGNÉE CYBER SLED

Au début, il n'y avait rien. Puis Namco créa Cyber Sled. Ce jeu d'arcade, basé sur le Système 21, se déroulait dans un futur où des espèces de jeux du cirque voyaient s'affronter des concurrents dans des chars cybernétiques au sein de labyrinthes plus ou moins tortueux. Les engins étaient équipés d'un canon, de missiles en quantité limitée et d'un blindage à la durée de vie limitée. Les caractéristiques des différents engins avantageaient la puissance de l'armement au détriment de la rapidité ou du blindage, et inversement. Le but du jeu était de jouer au chat et à la souris, tirant un missile, évitant celui de l'adversaire, rompant le combat pour tenter de surprendre l'ennemi ou pour s'emparer de bonus-missiles. Bref, Cyber Sled était excellent!

Namco, devant le succès rencontré, concocta la version Cyber Sled PS-X. Profitant des capacités du polygoniseur de la console de Sony, l'éditeur conçut une version quasiment semblable à celle d'arcade, mais mettant en œuvre un mapping sur les différents éléments du décor et des véhicules.

Puis Namco lança le Système 22, utilisé également par la course de voitures 3D temps réel Ace's Driver. Face à l'enthousiasme qu'a déclenché Cyber Sled en salle d'arcade, l'intérêt de lancer une version qui reprendrait les améliorations de la version PS-X (mapping de texture) tout en améliorant le concept du jeu devenait évident. Cyber Commando était né.



Cyber Sled, dans sa première mouture, version arcade, basée sur le Système 21.

► pouvez plus choisir le terrain sur lequel vous allez combattre. La première aire de combat (East City) permet au joueur de se cacher pour échapper à son adversaire ou le surprendre. Après avoir abattu trois Cyber Sled, vous entrez dans la troisième zone (Civic Park) où vous devrez battre trois Cyber Sled. Il est plus difficile de s'y cacher mais on peut voir l'ennemi de loin. Enfin, dans la dernière zone, Central Factory, vous combattrez cinq chars.

Attention au malus

Vous arriverez alors devant le boss, Rama. Il a la taille de trois Cyber Sled réunis, ainsi que leur puissance de feu, mais se déplace lentement. Son blindage est très épais.

La seule façon de le vaincre consiste à lui envoyer des missiles sans interruption, se cacher, tirer de nouveau, se mettre à couvert...

Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, les items deviennent plus rares. Certains vous redonnent des missiles (de deux à cinq), d'autres restaurent votre blindage. Mais il existe également des malus, qui rendent le guideur de vos missiles inopérant ou qui détraquent votre radar. L'option qui permettait, dans Cyber Sled, de s'entraîner au maniement de son robot avant le combat a disparu. A la place, en mode 1 joueur, il est possible de collecter de temps en temps des items qui vous donnent un conseil stratégique, et gèlent le jeu durant quelques secondes pour vous laisser le temps de méditer et de les appliquer.

Le Cyber Sled en forme d'araignée dispose d'un laser à tir continu qui lui permet de balayer le terrain. Les décors sont beaucoup plus fouillés que dans Cyber Sled premier du nom. Pour preuve, cet écran vidéo géant mural.



Votre Peace Keeper dispose d'une arme qui projette une bordée de cinq missiles sur l'adversaire. Vous avez réussi à surprendre celui-ci et à vous approcher de lui. Il va sentir passer votre attaque! A côté de votre adversaire, se trouve un des nombreux pods/items qui parsèment les aires de combat. Si vous passez dessus, vous ne récupérez qu'une partie des armes ou des pouvoirs. Si vous le détruisez à distance puis le survolez, vous récupérerez la totalité des items.



Face à face avec un des Cyber Sled de Rama, qui vient de surgir de derrière un obstacle.



Vous disposez de l'avantage de la vitesse, mais votre adversaire est mieux blindé! Dans le fond, cette espèce de fontaine animée tente de rompre la monotonie et la solitude des décors.



Une fonction Magnétoscope permet d'assister aux derniers instants du combat. Ici, un missile-harpon, en bleu, se dirige droit vers votre engin.



Sous ce radar, les petites roquettes en orange vous indiquent qu'il ne vous reste plus que quatre missiles autoguidés.

★ STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
☎ (1) 46 21 19 92

**Livraison Colissimo
en 24h ou 48h**

**NOUVEAU MAGASIN
STOCK GAMES
ST QUENTIN**
79, rue Raspail
02100 ST - QUENTIN
TEL : 23 67 11 12



LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

★ STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine

☎ (1) 44 07 04 61

★ STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

☎ (1) 44 63 02 49

★ STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République

☎ (1) 48 05 48 23

★ STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin

☎ (1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

SATURN

SATURN + V FIGHTER 4790 F
GALE RACER 449 F
CLOCKWORK KNIGHT 499 F
PANZER DRAGON TEL
DAYTONA USA TEL

PLAYSTATION

PLAYSTATION PSX 4490 F
RIDGE RACER 599 F
ULTIME PARODIUS 599 F
TOHSHINDEN 599 F
PHILOSOMA TEL

3 D O

3DO PAL + 1 JEUX 2990 F
3DO PAL 60HZ +3CDS 3790 F
JOYPAD 3DO 349 F
FIFA SOCCER 369 F
SUPER STREET X 399 F
SAMURAI SHODOWN 399 F
REBEL ASSAULT 399 F
MEGARACE 399 F

JAGUAR + 2 JEUX 2090 F
KASUMI NINJA 499 F
IRON SOLDIER 499 F
THEME PARK 499 F

MEGADRIVE

MD + ROI LION 895 F
SPARKSTER 379 F
NBA LIVE 35 399 F
RED ZONE 429 F
PITFALL 429 F
STARGATE 429 F
LES SCHTROUMPFS 429 F

SUPER NINTENDO

POWER DRIVE 399 F
INDIANA JONES 429 F
DONKEY KONG 449 F
GENERATION LOST 449 F
SUPERMAN 449 F
X MEN 2 499 F
ART OF FIGHTING 2 499 F

NEO GEO CD

NEO GEO CD SEULE 3390 F
JOYSTICK NEO CD 499 F
TOP HUNTER 429 F
LAST RESORT 429 F
SUPER SIDEKICKS 2 449 F
ART OF FIGHTING 2 449 F
KING OF FIGHTER 94 499 F
SAMURAI SPIRIT 2 499 F

**SERVICE APRES VENTE
REPARATION -
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES
TEL : 48 05 48 23**

**MEGADRIVE
OCCASIONS**

MEGADRIVE SEULE 399 F
SONIC 59 F
BATMAN 79 F
STRIDER 79 F
SPLATTER HOUSE 2 99 F
FATAL LABYRINTHE 99 F
DAVIS CUP 149 F
ULTIMATE SOCCER 149 F
JURASSIC PARK 149 F
EUROPEAN SOCCER 149 F
STREET OF RAGE 2 199 F
MORTAL KOMBAT 199 F
FIFA SOCCER 199 F
ROCKET KNIGHT 249 F
ETERNAL CHAMPIONS 249 F
BUBSY 2 299 F
DINO DINI SOCCER 299 F
JUNGLE BOOK 349 F
ACME ALL STARS 349 F

**SUPER NINTENDO
OCCASIONS**

SUPER NINTENDO 499 F
SUPER R-TYPE 99 F
KRESTY FUN HOUSE 99 F
PILOTWINGS 99 F
STARWING 99 F
T2 ARCADE GAMES 149 F
JAMES POND 149 F
CLIFFHANGER 149 F
ACTRAISER 199 F
ZELDA US 199 F
CASTLEVANIA 4 199 F
MARIO ALL STAR 249 F
MYSTIC QUEST 249 F
MAGIC BOY 299 F
VAL D'ISERE 299 F
SKYBLAZER 299 F
JUNGLE BOOK 349 F
PITFALL 349 F
R TYPE 3 349 F

**NOMBREUX JEUX NEUFS
ET OCCASIONS SUR
GAME BOY, GAME GEAR, LYNX**

**NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES
JEUX D'OCCASION ET NEUFS
FRANCHISE
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15**

BON DE COMMANDE à renvoyer à



**3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61**

REGLEMENT

• Carte bleue ☐
N° carte bleue
date d'expiration
• Mandat-lettre ☐
• Contre remboursement ☐
• Chèque ☐
Signature

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tél :

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre-remboursement

バウンティ・ソード BOUNTY SWORD

Bounty Sword se déroule en l'an de grâce 4095. Les guerres qui jusqu'alors avaient ravagé le pays ont enfin pris fin, et une période de paix s'amorce. Ces conflits répétés ont fait des milliers de mort, et le recours à une arme nucléaire d'une puissance fantastique a marqué leur point culminant. Conséquence directe: une série de mutants au stade de la putréfaction avancée gambadent de-ci de-là dans les vertes campagnes, se livrant à leur passe-temps favori, à savoir bouffer les imprudents dont ils croisent le chemin après leur avoir cassé la tête (alouette!). De plus, les anciens soldats, au chômage, ont formé des bandes de pillards qui pullulent dans les forêts, et ce n'est pas le genre de joyeuse compagnie qu'on souhaite trouver en voyage. D'autre part, la situation n'est pas aussi calme qu'elle en a l'air. Les souverains des différents royaumes se sourient et

rivalisent d'amabilités, mais les vieilles rancœurs ne sont pas oubliées, et chacun attend son heure.

C'est dans cette charmante ambiance que vous allez devoir faire votre boulot d'aventurier au cœur pur. Vous incarnez Sword, héros sans peur, sans reproches et sans les mains, et vivez dans le pays de Line Metal. L'empire, dirigé par l'infâme Ajax, également baptisé Le Sombre Chevalier, recommence à loucher sur les territoires voisins, espérant bien mettre la main dessus. Evidemment, le pays de Line Metal jouxte celui de l'Empire. Et cela n'est sans doute pas étranger à la disparition de Félice, la princesse de Line Metal. Comme de bien entendu, vous vous lancez à sa recherche, en compagnie de Féerie, une fée, et de Roja, un jeune soldat, ainsi que de deux ou trois autres quidams qui viendront se joindre à vous.

PIONEER ET LE MARCHÉ DES JEUX VIDÉO: APRÈS LE HARDWARE, LE SOFTWARE

Pioneer, l'une des principales entreprises japonaises d'électronique-hi-fi-vidéo, s'est lancée voilà deux ans dans les jeux vidéo avec la Laser Active. Cette console était basée sur un lecteur de CD vidéo légèrement amélioré, et la partie jeu vidéo de l'ensemble était gérée grâce à l'adjonction d'un module Megadrive ou bien PC Engine. Malheureusement, la Laser Active n'a pas rencontré le succès que Pioneer espérait.

Pioneer n'a cependant pas laissé tomber son intention de devenir un acteur majeur sur ce marché. Sa nouvelle stratégie repose sur la création d'une société de développement, Pioneer LDC, chargée de développer et de commercialiser des jeux vidéo. Le premier jeu de cette nouvelle entité, Bounty Sword, est destiné à la Super Famicom, mais d'autres jeux sont en préparation pour micro-ordinateurs, ainsi que pour les nouvelles consoles 32 bits.



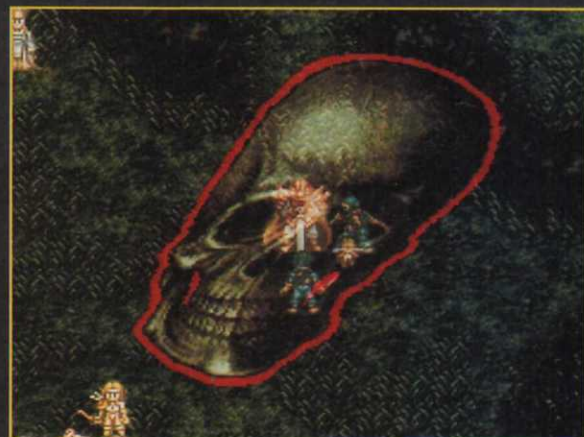
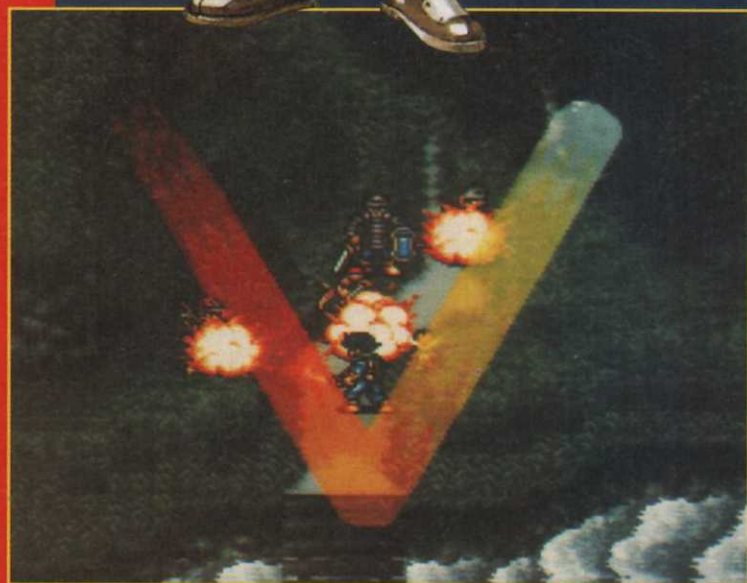
Les discussions, malheureusement en japonais, sont essentielles pour découvrir les indices qui vous permettront de résoudre les quêtes. Mais le Panda a pensé à vous: il vous a concocté un peu plus loin dans ce numéro un petit dossier qui vous aidera à mieux appréhender ce type d'écran.



A la croisée de deux chemins, Sword hésite sur la direction à prendre. Avec la brume, il n'est pas facile de se repérer.

SEQUENCE BASTON

Les combats sont entièrement animés et suffisamment détaillés pour qu'on puisse suivre l'action: les Pas-beaux qui vous bloquent la voie, le début des combats, les tentatives de vos adversaires pour vous surprendre par derrière et votre petit coup de magie qui, avec son rayon frappeur et ricocheur, arrive à déridier même les esprits les plus ténébreux.



Un des sorts magiques à votre disposition : il anéantit tous les Pas-beaux à l'écran!

PIONEER LDC/SFC



N.C.

LE JAPON EN DIRECT

Je communique,

Les deux frères ennemis des jeux vidéo, Sega et Nintendo, ont décidé d'investir un nouveau créneau, complémentaire de leur activité de base de constructeur/éditeur de jeux vidéo: les télécommunications. Sega investit le câble, quand Nintendo s'attaque à la diffusion par satellite. Consoles+ a enquêté, sous la mer et dans l'espace...

Les deux sociétés nippones ont choisi des vecteurs différents, et plus ou moins concurrents. Sega, comme à son habitude, s'est lancé dans l'aventure avant son grand rival, et a choisi le câble pour une série de services très orientés jeux vidéo. Nintendo, quant à lui, a décidé de s'attaquer carrément à la diffusion par satellite, et a l'intention de proposer des services dont les jeux vidéo n'occuperaient qu'une faible partie. Quelles sont les différences entre ces deux systèmes de communication, et quelles opportunités vont-ils offrir aux joueurs que nous sommes? L'enjeu est d'importance, et Consoles+ a

enquêté pour pouvoir répondre à vos questions, car, câble ou satellite, c'est déjà demain! Enfin, la stratégie de communication des deux géants essaye d'évoluer au même rythme que la technique. Le dernier truc à la mode, c'est Internet et les réseaux télématiques (principalement) américains qui lui sont reliés. Sega a ouvert un serveur bien réalisé sur Compuserve, l'un des plus grands, suivi récemment par une tentative encore un peu timide de Nintendo. Comment peut-on se connecter? Le jeu (et le coût) en vaut-il la chandelle? Consoles+ vous explique comment ça marche et vous propose une balade sur les "autoroutes de l'information"... des jeux vidéo! En voiture.

Nintendo sur orbite

Nintendo, ne sachant pas quoi faire de ses milliards entassés et la planète Terre n'étant toujours pas à vendre, a décidé d'investir dans les télécommunications. Mais attention: pas les télécommunications de seconde zone du style Bibop-minitèu et compagnie! Non, Nintendo sort le grand jeu! Combien coûte une station satellite? Quelques millions? Pas de problèmes: aussitôt dit, aussitôt fait! Et voilà le petit père Mario propriétaire d'une station satellite. Que va-t-il bien pouvoir en faire? Consoles+ vous révèle les ambitions d'un plombier mégalomane!

Il y a quelques mois de cela, comme Consoles+ vous l'avait annoncé à l'époque, Nintendo acquerrait une société japonaise qui diffusait sur satellite des programmes TV. La seconde étape de l'aventure de Nintendo dans les télécommunications s'est déroulée au mois de décembre: Nintendo a alors annoncé simultanément la création d'une nouvelle société, Hêse Digital Ongaku Hosso, qui commercialisera un service de programmes par satellite appelé Saint Giga, ainsi que la disponibilité prochaine d'un adaptateur pour la Super Famicom, le Satellaview.

Le Satellaview: la Set-Top Box de Nintendo

Le Satellaview est le nom de l'appareil qui se connecte sous votre Super Famicom et vous permet de recevoir les émissions diffusées par satellite. D'une apparence identique à la

console 16 bits de Nintendo (même couleur, mêmes dimensions, même look), l'adaptateur Satellaview est ce qu'on appelle aux États-Unis une "Set-Top Box". Autrement dit, un petit bidule qu'on connecte à sa télé, et qui est censé la rendre "interactive" en permettant au téléspectateur d'exprimer choix et desiderata. Ainsi, il devient possible de voter lors

Le Satellaview est ce boîtier connecté sous la Super Famicom.



donc je suis...

d'une émission, de commander une pizza aux groseilles et à la salsepareille ou même d'acheter un réveil-matin à vapeur sur une chaîne d'achat par correspondance (genre télé Papy Bellemare), de choisir un film (système du "Pay-per-View", ou télévision à la carte) et mille autres choses inutilement nécessaires... La Set-Top Box est indépendante du système de retransmission des images (câble ou satellite).

Les Américains y croient beaucoup et de grosses boîtes (Time Warner, ViaCom, Chez Joe - Pizza et bière...) investissent des millions dans le matériel et les marchés-tests. Mais pour le moment sans grands résultats: l'Américain lambda préfère encore aller au vidéo-club du coin plutôt que d'utiliser sa belle Set-Top Box toute neuve! Cependant, c'est dans l'air du temps (un peu comme le multimédia et le CD-Rom il y a peu!): les magazines high-tech branchés en remplissent leurs pages, les experts promettent des croissances vertigineuses pour "dans-pas-long-temps-très-bientôt", et les constructeurs n'en finissent plus de mettre au point des Set-Top Box! Après 3DO, la Jaguar, Apple et sa Pippin, le dernier de la liste n'est autre que Nintendo et son Satellaview!

En résumé, le Satellaview permettra de recevoir les émissions du canal Saint Giga sur sa télé, de participer aux émissions interactives en sélectionnant des menus à l'écran grâce à un paddle et de télécharger des programmes ou des fichiers.

Est-ce qu'on peut brancher le schmilblick sur l'ouvre-boîte à pédales?

Bonne question, madame Dugenou! Vous espériez un truc simple du genre Game Boy qui fonctionne en deux temps, trois mouvements (un, on achète; deux, on branche; trois, on utilise)? Désolé de vous décevoir, c'est un peu plus complexe! En fait, le Satellaview en lui-même n'est que la partie visible de l'iceberg. Il fonctionne avec deux ou trois bricoles et quelques kilomètres de câble. Le Japonais (eh, oui! pour le moment, rien n'est prévu en dehors du Japon!) devra acheter un Satellaview qu'il emboîtera sous sa SFC, et bran-

On ne vous avait pas menti:

la Super Famicom Hosso Casette (à droite) a

vraiment l'aspect d'une cartouche, et s'utilise

comme une

cartouche! Au-dessus, la Memory Pack, grâce à laquelle vous pourrez télécharger vos programmes.



chera au Satellaview AV Adaptator (fourni avec le Satellaview), lui-même relié au tuner satellite qu'il aura acheté, de même qu'une antenne satellite.

Bref, on s'éloigne un peu de la simplicité d'utilisation légendaire des produits Nintendo. D'ailleurs, Nintendo ne s'y est pas trompé: la commercialisation du Satellaview a été confiée à un circuit de distribution original. Il s'agit en fait d'une société spécialisée dans la distribution de colis urgents à travers tout le Japon, espèce de poste mâtinée de Collissimo (mais avec l'efficacité et la rapidité en plus...) qui livre à domicile. La clientèle visée dépasse les adolescents, même si le prix du kit Satellaview n'est pas trop onéreux (14 000 yen, soit environ 750 francs), de même que les émissions consacrées au jeu vidéo ne représenteront qu'une petite partie des programmes proposés au public.

Saint Nintendo, priez pour nous!

La station satellite, équipée d'une puissante antenne, balance les émissions en direction du satellite. Celui-ci, en orbite géostationnaire à quelques dizaines de kilomètres de la Terre, reçoit le signal et diffuse les émissions sur tout le Japon (et une petite partie de l'Asie). Les foyers équipés d'une antenne parabolique et d'un tuner satellite, au bout duquel ils ont branché leur Satellaview, peuvent recevoir canal Saint Giga (le nom de la chaîne).

Une fois qu'on a tout branché, il faut rajouter encore deux bidules. Le premier, la Super Famicom Hosso Casette, n'est autre qu'une cartouche qui vient s'enficher dans le port cartouche de la SFC. Dedans se trouve le système d'exploitation dans une Rom de 1 Mo qui permet de gérer le bazar. Cette cartouche

comprend également une Ram de 512 ko, qui supplée à la faiblesse de la mémoire vive de la SFC, ainsi qu'une mémoire sauvegardée par pile de 256 ko. Et on connecte dans cette cartouche une autre petite cartouche, la Memory Pack 8 Mb (soit 1 Mo), exactement selon le même principe que pour la Super Game Boy. C'est dans cette petite cartouche que l'on va pouvoir télécharger un programme, qui sera sauvegardé grâce à une pile-batterie. Nintendo annonce pour la suite un deuxième type de cartouche, qui devrait avoir l'apparence de la SFC Hosso Casette, mais contenant une autre version du système d'exploitation et une mémoire plus importante, utilisée pour des applications plus ambitieuses que le simple téléchargement de tips ou de démos.

Mais au fait, pourquoi le satellite? Hormis le fait que c'est plus cool pour le P-DG de Nintendo de dire dans un cocktail "Tiens, la semaine dernière, je me suis offert une station satellite. Après avoir hésité sur le rachat d'un petit pays africain, je me suis dit 'Soyons fou!' et j'ai choisi le satellite!", plutôt que "Tiens, la semaine dernière, je me suis offert un cyclo-moteur, avec des petites roues derrière, pour ne pas tomber dans les tournants!", le satellite possède un avantage décisif: la rapidité avec laquelle il inonde le spectateur de centaines de milliers de kilo-octets de données. En simplifiant, la "vitesse" de transmission des données digitales est mesurée en bauds (unité de rapidité de modulation valant une impulsion par seconde). Par transmission satellite, on dispose de données qui circulent à 240 000 bauds. A titre de comparaison, la radio FM ou les Fax circulent à des vitesses inférieures à 16 000 bauds. Autre raison à ce choix, le satellite arrose n'importe quel point d'une zone donnée,

LE JAPON EN DIRECT

contrairement au câble qui, à cause du coût d'installation des infrastructures (la pose du câble en fibre optique), ne dessert que progressivement une région, en commençant par les villes les plus peuplées et en oubliant les petits hameaux. N'importe quel village paumé du fin fond du Japon pourra recevoir Saint Giga.

Programmes: le flou artistique!

La chaîne satellite de Nintendo porte le nom de Saint Giga ("Sento Giga" en japonais). Est-ce une référence à Saint

Seiya, l'animé connu en France sous le nom de "Chevaliers du Zodiaque"? Au côté céleste de l'opération? Mystères et caramels mous! Les mauvaises langues prétendent que le terme "giga" a été employé à dessein, car il était supérieur au "méga" (Drive) de Sega! Nintendo semble avoir placé de grands espoirs dans Saint Giga, dont la diffusion a commencé le 1^{er} février. En effet, la firme nipponne espère vendre pas moins de 2 millions de Satellaview la première année!

Saint Giga sera consacrée aussi bien à l'éducation qu'à la variété, la vente par correspondance... On pourra envoyer des Fax en y connectant un micro-ordinateur ainsi que du courrier électronique (service de messagerie, comparable à ce qui existe sur notre Minitel). On y trouvera des émissions de variétés sur les "talentos" (les idoles du moment) avec un hit-parade des meilleures ventes de CD musicaux. Il est prévu d'organiser des Quizz permettant aux téléspectateurs de participer au jeu depuis leur Home Sweet Home. On pourra y consulter l'équivalent des magazines "Focus" ou "Friday" (magazines japonais à scandale, réservés aux adultes). Une émission rassemblera les meilleures histoires drôles à la mode. Un service devrait permettre aux citoyens d'une ville donnée de consulter des informations sur leur cité, de voir des interviews de personnalités ou de notables... Saint Giga devrait accueillir de la publicité entre ses différentes émissions.

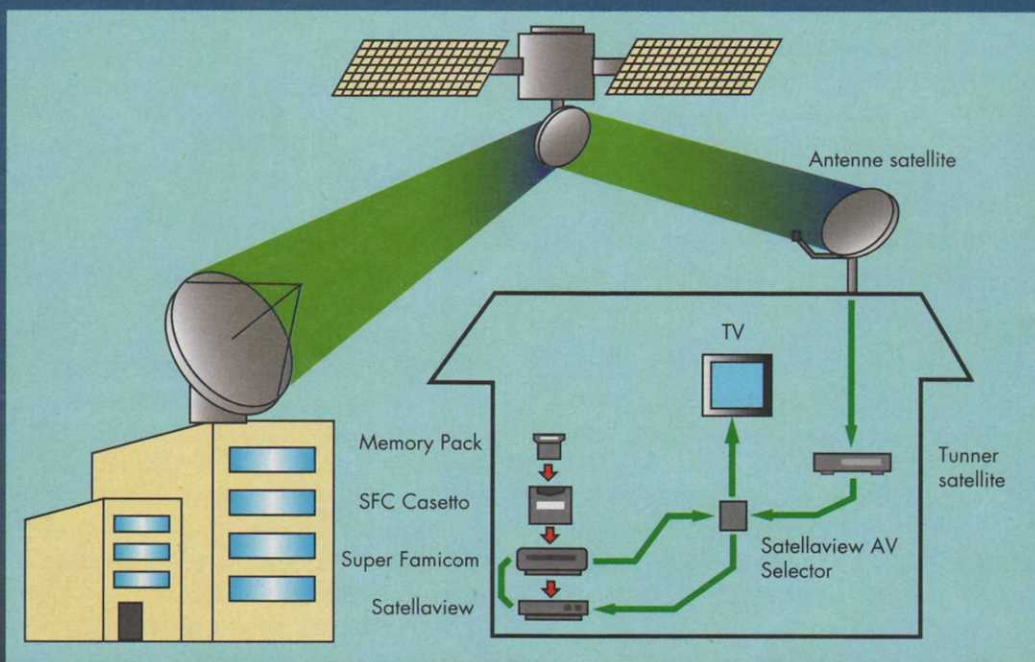
En ce qui concerne les jeux vidéo, l'optique de Nintendo est claire: ils ne représenteront qu'une faible partie des services offerts par

Saint Giga, qui s'adressera avant tout aux adultes, contrairement à Sega Channel, orienté vers les joueurs. Pour les jeux déjà en vente, Saint Giga fournira des astuces, des plans, des conseils et indices... bien évidemment surtout pour les jeux de rôles. Pour les jeux de sports, il sera possible de télécharger les dernières données concernant les joueurs de telle équipe, etc. Pour les cartouches à venir, il sera possible de télécharger des démos, jouables ou non, ou des images.

A côté des rêves et espoirs de Nintendo pour sa chaîne-satellite, qu'en est-il concrètement? Qui s'est déjà engagé à proposer des services ou des émissions sur Saint Giga? Pour le moment, deux compagnies seule-

tionner, à un prix raisonnable, mais qui permet de recevoir... quasiment pas grand-chose (enfin, pour le moment!).

La politique habituelle de Nintendo est encore ici mise en œuvre: pourquoi se fatiguer à faire les choses quand les autres peuvent le faire pour vous? Le principe est le même que pour les consoles de jeu de la marque: Nintendo conçoit (avec brio le plus souvent) le hardware, le matériel et, grâce à quelques logiciels bien choisis, crée une dynamique. Puis les licenciés se précipitent et créent des logiciels pour le matériel Nintendo, Nintendo gagnant de l'argent sur les redevances plus que sur la vente de ses machines. Dans une chaîne par satellite, à



ment semblent avoir annoncé de façon précise leur soutien à Saint Giga. Il s'agit, bien sûr, de Nintendo, qui lancera une émission appelée "Allons pêcher!" en juillet destinée à la promotion d'un jeu de pêche, Virtua Lake. La seconde compagnie, Square (dont 20% du capital seraient détenus par Nintendo), a annoncé qu'elle utilisera Saint Giga pour fournir des trucs et astuces sur Chrono Trigger. Par la suite, elle placera en téléchargement des démos de ses prochains jeux, des tips, etc.

Le système Nintendo

Saint Giga ne diffusera que de 16 heures à 19 heures, mais tous les jours. Et que peut-on regarder pendant ces trois heures journalières? En théorie, beaucoup de choses, mais concrètement ça sonne un peu comme une coquille vide. Les projets d'émissions définitives sont quasiment inexistantes, même si Nintendo donne en exemple une foultitude d'émissions envisageables! Bref, on a un système de réception satellite qui a l'air de fonc-

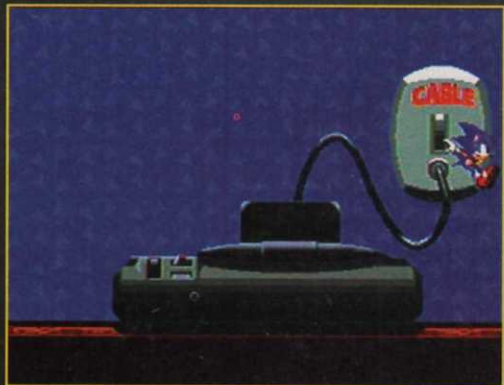
part l'achat de la station d'émission, ce sont les programmes et émissions qui coûtent très cher à réaliser. La stratégie Nintendo, bien sûr, est de convaincre le plus possible d'éditeurs de jeux, de mairies, de magazines de produire sur le canal Saint Giga. Ce sont eux qui financeront la constitution de leurs programmes et, de plus, ils devront payer pour l'utilisation de la chaîne.

Seul petit problème: Nintendo doit être persuasif. En cas de maigres résultats, Saint Giga risque de ne diffuser que... du vent! Car tout ce que touche Nintendo ne devient pas de l'or. Nintendo, toujours dans le même objectif (élargir son marché), a déjà essayé un échec avec la commercialisation au Japon d'un modem qui se branchait sur la Famicom, censé permettre de consulter son compte bancaire, la météo, de télécharger astuces et jeux. A part quelques sociétés, les entreprises et les clients potentiels avaient attendu prudemment avant de se jeter sur le modem. Bien leur en a pris: il a été discrètement et rapidement retiré de la vente!

Sega câblé

Alors que Nintendo a choisi le satellite et inaugure son système au Japon, Sega s'est orienté vers le câble, aux Etats-Unis, et ce plusieurs mois avant son rival. Après avoir testé son système au Japon et aux États-Unis (les marchés tests ont commencé en décembre 93 au Japon et en mars 94 aux Etats-Unis), le Sega Channel a vu le jour durant l'été dernier aux États-Unis.

Trois sociétés se sont associées pour créer le Sega Channel: TCI et la Time Warner, les deux plus gros câble-opérateurs aux Etats-Unis, et, bien sûr, Sega. Peu à peu, de plus en plus d'opérateurs de télévision par câble proposent le Sega Channel à leurs abonnés. Au Japon, la télévision par câble est encore trop embryonnaire, et les ventes de Sega dans l'archipel nippon trop discrètes (bien que les choses aient changé récemment avec la Saturn) pour que la commercialisation d'un tel service soit envisageable avant quelques mois. Le Sega Channel propose aux foyers américains câblés de recevoir directement dans leur Megadrive des jeux vidéo. De cinquante à cent titres seront disponibles, et une rotation permet de faire varier les titres proposés.



Le Sega Channel vous accueille avec un Sonic en train de brancher une Megadrive à la prise du câble TV.



Le menu vous permet de choisir le type de jeu que vous voulez télécharger.

À côté de ce service de base, il est possible de télécharger des previews, des tips et astuces, des informations concernant les dernières sorties, les événements en rapport avec les jeux vidéo, ainsi que de participer à des concours. Sega a annoncé que certains jeux seront conçus spécialement et uniquement pour le Sega Channel.

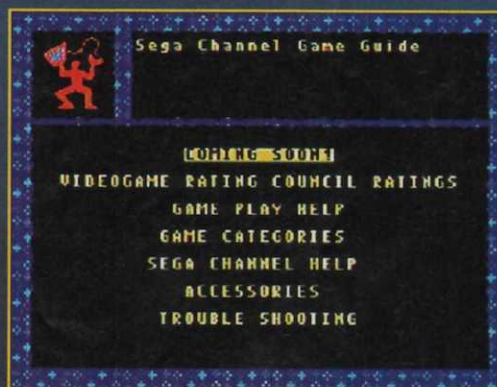
Sega Channel mode d'emploi

Concrètement, vous installez dans votre Megadrive un machin qui ressemble à une cartouche et qui est relié à la prise du câble TV. Lorsque vous allumez votre MD et que, après avoir consulté le menu d'accueil, vous décidez de télécharger un jeu, les ordinateurs du centre serveur de Sega Channel vous l'envoient illico presto, en quelques secondes. Le jeu est stocké dans la mémoire (2 Mo de Ram) de l'adaptateur qui est enfiché dans votre MD. Vous pouvez y jouer autant de temps que vous voulez tant que votre MD est branchée ou tant que vous n'avez pas téléchargé un nouveau jeu. Une pile alimente une mémoire qui permet au joueur de faire des sauvegardes pour les jeux de rôles. Le coût de l'abonnement mensuel serait au Japon de l'ordre de 150 à 200 francs.

Sega bétonne, Nintendo se déploie

Le vecteur utilisé par Sega, la télévision par câble, est tel qu'il est difficile d'opposer l'association satellite/Nintendo à l'association câble/Sega. En effet, les spécificités du câble (réseau qui ne couvre pas l'ensemble d'un pays, abonnement mensuel...) font du Sega Channel un produit beaucoup plus ciblé. Si Nintendo vise, avec sa chaîne Saint Giga et

ses possibilités "d'arroser" n'importe quel foyer nippon, un public très large, pour qui le jeu vidéo n'est pas forcément l'intérêt premier, le Sega Channel, lui, reste un produit concentré sur les jeux vidéo. Il ne propose rien d'autre qu'une distribution de jeux et services périphériques directement chez le consommateur final. Pour preuve le choix des noms de ces deux services. Sega annonce la



La navigation à l'intérieur du Sega Channel se fait à l'aide de menus tels que celui-ci.

couleur: le Sega Channel c'est, pour les possesseurs d'une console Megadrive (et par la suite d'une Saturn), la possibilité de télécharger des jeux. Nintendo, contrairement à son concurrent de toujours, s'est bien gardé de faire référence aussi explicitement aux jeux vidéo: sa chaîne par satellite ne comporte ni le nom de Nintendo, ni le nom de Super Famicom, et son adaptateur s'appelle le Satellaview. Sega annonce clairement la couleur "jeux vidéo" quand Nintendo tente d'occulter son image de géant des jeux vidéo pour conquérir un nouveau marché. Sega bétonne son marché existant en apportant de nouveaux services à ses clients quand Nintendo tente de créer un marché totalement neuf.



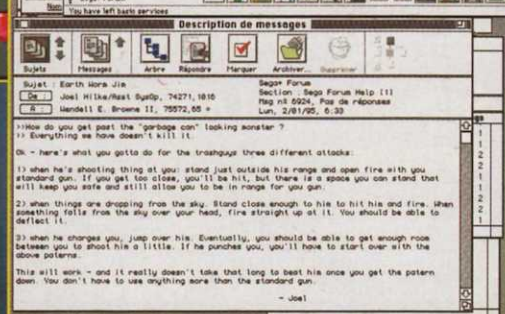
LE JAPON EN DIRECT

Nintendo et Sega 0



Vous voulez voir à quoi ressemble Doom avant de l'acheter? Téléchargez une copie d'écran!

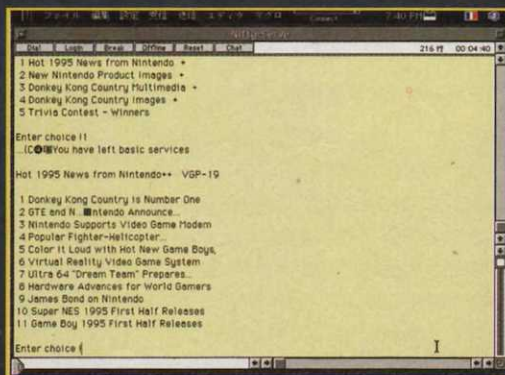
Les "autoroutes de l'information", ces réseaux sans frontières qui permettent à des milliers de personnes de dialoguer, de consulter des fichiers, de s'échanger des informations (un peu comme notre Minitel, mais à la puissance 10), constituent une sorte de Nouveau Monde, d'Eldorado. Ces nouveaux espaces commencent à être "colonisés" par Sega et Nintendo, pour la plus grande joie des joueurs de tous les pays. Comme d'habitude, Sega a ouvert le bal en créant un Forum Sega, suivi depuis peu par Nintendo. En attendant le Sega Channel ou la chaîne Saint Giga en France (s'ils arrivent un jour), voilà un moyen de recevoir directement de Sega ou de Nintendo des informations aussi précieuses qu'utiles.



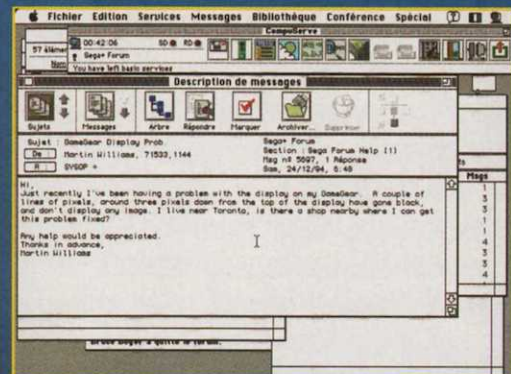
On peut, bien sûr, consulter ou télécharger des tips sur différents jeux, comme ici sur Earthworm Jim...

Qu'est-ce qu'on y trouve, dans ces forums?

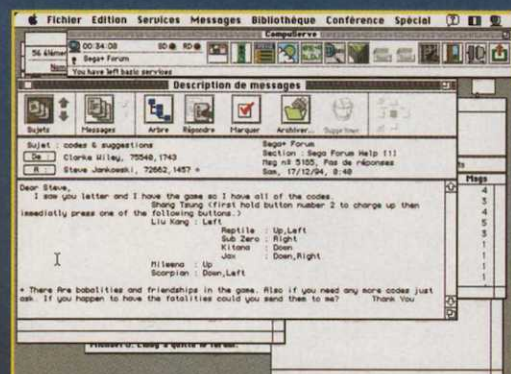
Un peu de tout! Sur le Forum Sega, on peut aussi bien poser aux "Segaboys" des questions techniques concernant les consoles Sega que les jeux. Les réponses sont rapides et efficaces. On peut aussi bien lire, ou télécharger pour les lire plus tard, des trucs et



Le menu du Forum Nintendo.

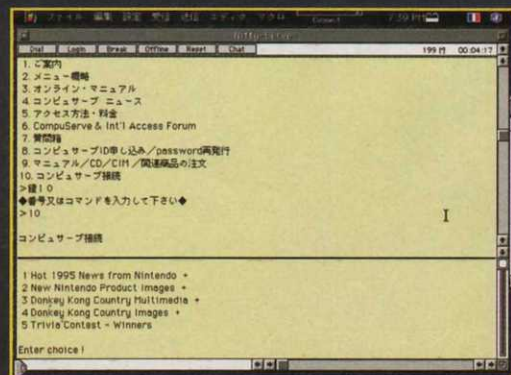


Un problème concernant l'écran de votre GG? Consultez directement un des spécialistes de Sega!



... ou bien sur Mortal Kombat II.

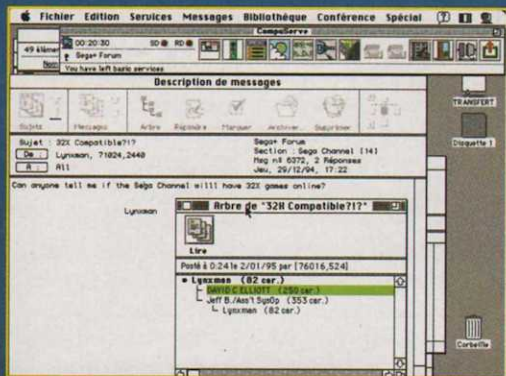
astuces, des plans, des conseils... ou encore les communiqués de presse officiels de Sega! Ces différents fichiers sont placés dans le Forum Sega soit par des joueurs soit par l'équipe de Sega. On peut aussi se procurer des informations sur les prochains jeux, récupérer (parfois) des images des cartouches à venir. On peut dialoguer avec des passionnés à l'autre bout de la Terre, aider un joueur qui bute sur un passage difficile qu'on a réussi à



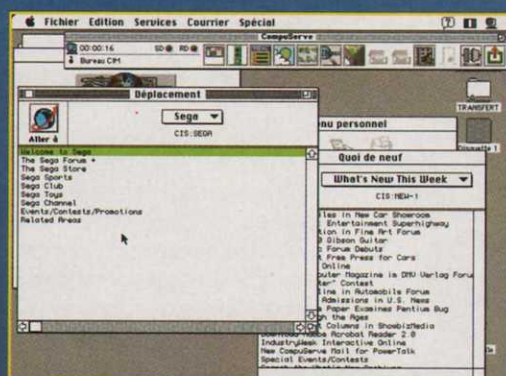
Quelques informations officielles sur l'Ultra 64.

nt pris l'autoroute!

LE JAPON EN DIRECT



Voici la structure d'un échange de courrier: Lynxman a posé une question, à laquelle ont répondu David et Jeff. La réponse de Jeff a entraîné une nouvelle question de Lynxman.



Voici le menu d'accueil du Forum Sega, avec toutes ses options.

franchir, échanger les dernières informations concernant les meilleurs plans pour acheter ses jeux moins cher, échanger des cartouches... On peut s'inscrire au Club Sega (du moins pour les Américains), commander des goodies et participer à une série de concours...

Les différentes activités sont classées par centres d'intérêt (les jeux de rôles, les jeux d'aventure...), par machines (Megadrive, Game Gear, Saturn...) ou par activités (courrier, trucs et astuces...).

Le Forum Nintendo est plus récent, et pour l'instant nettement moins fourni, non seulement en quantité mais aussi en qualité. Au dire de ses animateurs, les choses devraient changer dans les mois à venir.

Où se connecter?

Sans aller jusqu'à se connecter sur Internet, il existe une série de réseaux internationaux (quasiment tous américains) qui possèdent des forums dédiés aux jeux vidéo. Parmi ceux-ci, on peut citer les noms d'A.O.L., de Genie et, surtout, de CompuServe. Ce dernier est sans conteste à ce jour le réseau le plus dynamique. C'est d'ailleurs sur celui-ci que j'ai choisi de me connecter pour vous fournir tous les exemples qui illustrent cet article.

Parmi les avantages de CompuServe, on peut citer la mise à disposition des abonnés d'un logiciel (CIM) qui permet de "naviguer" très facilement à travers le réseau, de télécharger des fichiers ou d'envoyer du courrier électronique (ce qui correspond aux boîtes à lettres

sur les serveurs Minitel). Enfin, CompuServe possède un "nœud", un numéro de téléphone en France, qui permet de se connecter sur un réseau américain sans avoir à payer la connection internationale, mais uniquement le prix d'un appel en France. On trouve des publicités pour CompuServe dans la plupart des revues de micro-informatique françaises.

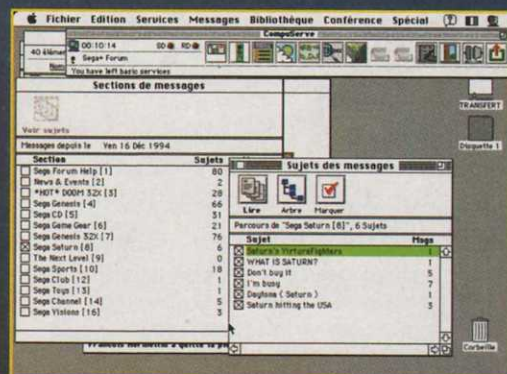
Comment se connecter?

Il vous faut un micro-ordinateur. Mac (le meilleur des ordinateurs), PC (le plus répandu) ou même un truc exotique genre Amiga, C64, Altos ou TRS 80... feront l'affaire. Si vous voulez bénéficier de CIM, optez pour un Mac ou un PC.

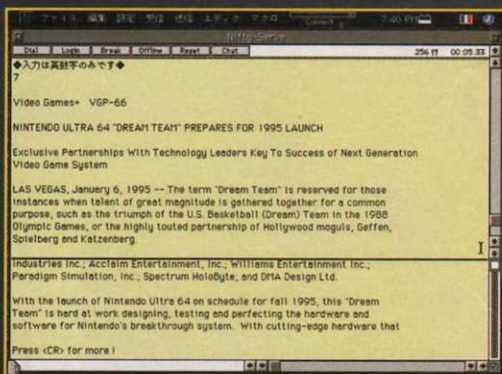
Il vous faudra également un modem. Reliant

l'ordinateur à la prise de téléphone, c'est lui qui vous permet de communiquer avec le reste du monde. Prenez un modem assez rapide (9 600 bauds, ou mieux 14 400 bauds). Certains vendeurs annoncent des vitesses de transfert fabuleuses: il s'agit souvent de vitesse virtuelle, grâce à des algorithmes de compression.

Enfin, il vous faut un abonnement à CompuServe (ou à un autre serveur). Un abonnement vous coûtera environ 150 francs par mois en moyenne. Alors, bienvenue sur les autoroutes du monde.



Le Forum dédié à la Saturn, au sein du Forum Sega.



Si l'interface est nettement moins agréable que celle du Forum Sega, c'est tout simplement parce que je me suis connecté au Japon, sans passer par CIM, mais en utilisant un programme de télécommunication classique. Pour ce faire, j'ai dû me connecter sur un réseau nippon puis, grâce à une passerelle, basculé sur CompuServe! Quest-ce qu'on ne ferait pas pour être connecté!



On trouve même des digitalisations de quelques-uns des plus célèbres jeux de Sega.

Rigroad Saga

Rigroad Saga est un projet en plein développement, et les informations dont nous disposons ne sont pas encore très précises. Cependant, Sega a d'ores et déjà dévoilé le principe original sur lequel ce CD-Rom est basé.

Rigroad Saga est un RPG, un jeu de rôles qui se déroule assez classiquement dans un univers d'héroïc-fantasy inspiré du Moyen Âge japonais. Bénéficiant d'un environnement en 3D, il a recours à une technique originale. Les différents personnages ont été conçus en plusieurs étapes: les graphistes ont modélisé en 3D toutes les attitudes désirées pour chacun d'entre eux (en train de marcher, de se battre, de courir...), puis ont utilisé les personnages dans les animations, comme s'il s'agissait de sprites classiques. L'avantage? Par rapport à une animation mettant en scène des sprites dessinés à la main, on bénéficie de l'impact graphique et du réalisme de la 3D. De même, si l'on compare cette technique à

celles utilisées pour animer des personnages réalisés en 3D temps réel, comme ceux de Virtua Fighter ou de King's Field, Rigroad Saga se révèle d'une qualité bien supérieure, avec un luxe de détails inimaginable! Si la réalisation a l'air convaincante, au vu des premiers résultats graphiques, qu'en est-il du scénario? Black out total, pour le moment, sur ce dernier, mais on est en droit d'espérer un jeu de rôles de qualité. En effet, l'équipe qui est derrière Rigroad Saga n'est autre que celle à qui l'on doit la série des Shining Force, gage de qualité et d'expérience réussie dans ce domaine assez particulier que sont les jeux de rôles.



Voici à quoi ressembleront les combats de Rigroad Saga. Si le système commence à dater (chaque opposant attaque à tour de rôle), la représentation graphique apporte un punch étonnant!



Un petit sort magique pour titiller l'adversaire avant de s'en occuper plus sérieusement. On peut remarquer la modélisation en 3D du décor environnant.



La technique employée permet de représenter des personnages avec un luxe de détails.



Les personnages typiques des jeux de rôles (ici, une elfe) sont au rendez-vous.



Les héros sont traités dans le style "kawaii" ("mignon") de certains animés nippons.

Toei Animation



M. Yamamoto, chargé du département international.

Presque tous les dessins animés à succès qui nous viennent du pays du Soleil-Levant (de "Goldorak" à "Candy Candy", en passant par "Les Chevaliers du zodiaque", "Sailor Moon" ou "Dragon Ball Z"...) sont issus des studios Toei Animation. De plus en plus fréquemment, ces œuvres donnent naissance, plus tard, à des jeux vidéo, le plus souvent grâce à Bandai.

Toei Animation, ce n'est pas uniquement les séries TV, même si c'est l'image que l'on en a souvent en dehors du Japon. Les activités de cette société vont en effet de la production d'animés, ou de films, à l'organisation d'événements musicaux en passant par la gestion des licences de personnages d'animés, ou même la production de jeux vidéo!

Des dessins animés sur les télé du monde entier

Toei Animation est réputée pour son catalogue de succès qui sont diffusés par les télévisions de tous les continents. Les épisodes sont habituellement divisés en séries. Une série compte trente minutes d'animation, et est diffusée en épisodes de quelques minutes par les chaînes de télévision. Les rediffusions sont généralement nombreuses, d'une part parce que les chaînes de télévision achètent les droits pour de longues périodes (cinq ou sept ans, souvent) et, d'autre part, parce que, par essence, le public se renouvelle sans cesse. Chaque année, de nouveaux téléspectateurs, qui n'ont pas connu une série parce qu'ils étaient trop jeunes à l'époque où elle passait, sont ravis de découvrir un animé qui a fait le bonheur de leurs aînés.

Un département entier consacré aux licences

Le Character Licensing Department, une des divisions les plus importantes de Toei Animation, est chargé de s'occuper de tous les aspects concernant les licences des personnages des animés signés Toei Animation. En effet, il n'est pas rare que les personnages acquièrent une renommée nationale et même, parfois, internationale. C'est grâce au vecteur de la télévision que des séries comme "DBZ" ou "Sailormoon" font un tel tabac en France.



Après la vague DBZ, c'est celle de Sailor Moon qui déferle sur le Japon!



La collection des gadgets, figurines et autres peluches réalisés à partir des héros des animés de la Toei.

Toei Animation revend donc les droits d'utiliser ces personnages aux fabricants de jouets, de poupées ou de gadgets divers. Ces licences sont une source de revenus très importante. Il faut savoir qu'une série TV coûte très cher (de douze à quatorze millions de yen, à peu près six cent mille francs), et que les chaînes de télévision japonaises ne peuvent en acquérir trente minutes à ce prix. Toei Animation leur vend alors la série à moitié prix puis comble son déficit par la vente de



"Shuto": c'est le prochain animé de Toei attendu en France.



Les bureaux de Toei Animation.

En 1956, Toei Animation, la compagnie qui a créé la plupart des plus célèbres dessins animés nippons, et qu'on a baptisée le "Walt Disney de l'Orient", vient au monde. Cette filiale de Toei, qui produit des films pour le cinéma japonais depuis 1949, va rapidement se développer au fur et à mesure que croît la popularité des animés, notamment dans les années soixante/soixante-dix.

licences. Toei Animation peut alors rembourser les dépenses dues à création du dessin animé, et même gagner de l'argent si la popularité de la série est exceptionnelle. En simplifiant le processus, Toei Animation fait des animés pour pouvoir, ensuite, vendre les licences!

Dans la hotte de Toei, une palette d'activités diversifiée

Toei Animation ne se limite pas à la création de dessins animés pour la télé. Parmi ses activités annexes, on trouve la réalisation de dessins animés pour le cinéma, de spots publici-

taires, de jeux vidéo pour la Famicom (NES). Toei Animation anime également une série d'événements basés sur les personnages de série TV: expositions, vente de cells originaux (feuilles de Celluloïd transparentes sur lesquelles sont dessinées les animés), shows musicaux avec des acteurs grimés en héros d'animés, concerts...

Toei Animation est réputée pour son goût du secret, et sa discrétion légendaire est telle que peu de magazines, même japonais, ont eu le privilège de visiter ses studios pour observer le processus de fabrication d'un dessin animé. Nous ne dirons rien des méthodes que votre vénéré serviteur, et néanmoins Banane Géniale, a dû employer pour y entrer... Mais c'est chose faite: bienvenue dans les coulisses de l'animation nipponne!



Les studios Toei: entrée. "Le Chat botté", un des premiers succès de Toei, est devenu son emblème.

LES TITRES LÉGENDAIRES

Sans vous donner la liste de toutes les productions de Toei Animation (il y en a plus de 107 différentes, soit 6 150 épisodes!), en voici quelques-unes parmi les plus célèbres.

- "DRAGON BALL Z"
Manga original: Akira Toriyama
Première diffusion au Japon: avril 1989
- "SAILORMOON R"
Manga original: Naoko Takeuchi
Première diffusion au Japon: mars 1993
- "SLAM DUNK"
Manga original: Tekehiko Inoué
Première diffusion au Japon: octobre 1993

Parmi les séries plus anciennes, voici des noms qui devraient éveiller en vous quelques souvenirs!

- "KEN, LE SURVIVANT"
- "GRENDIZER" ("Goldorak" en France)
- "SAINT SEYA" ("Les Chevaliers du Zodiaque")
- "CAPTAIN FUTURE" ("Capitaine Flamme")
- "CAPTAIN HARLOCK" ("Albator")



Jeux vidéo: Fighting Road.

Ce n'est rien d'autre que la file d'attente pour acheter des cells originaux!



Affiche pour les animés de DBZ et de Sailormoon.



Etapes du dessin d'un personnage sur un cell.

UNE MÉTHODE ARTISANALE

L'animation nipponne est vraiment le règne de l'artisanat. Le travail colossal que représentent ces dessins animés qui déferlent sur nos petits écrans est le résultat d'une division minutieuse des tâches. Et l'ordinateur dans tout cela? A l'heure où les studios de Disney comportent plus d'ordinateurs high-tech que le centre de lancement de Kourou, l'informatique est quasi inexistante dans les studios de Toei, sauf en ce qui concerne la comptabilité et les titres et sous-titres des animés! Apparemment la recette est bonne!



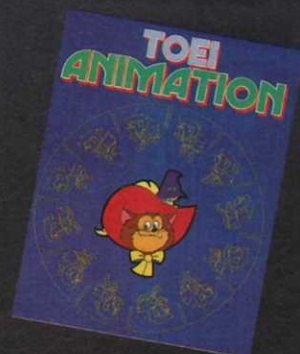
Calendrier avec Sailormoon, DBZ...



Vêtements DBZ
Casquette, sweat-shirt, T-shirt...

TOEI ANIMATION EN QUELQUES DATES

- 1949 - Fondation de Nihon Doga, la maison mère de Nichido Film.
- 1952 - Création de Nichido Film.
- 1956 - Nichido Film est rebaptisé Toei Animation (de "Tokyo Elga": les images de L'Est, Tokyo voulant dire la "capitale de l'Est").
- 1958 - Production du premier film d'animation, "The White Snake".
- 1980 - Création d'une division internationale qui s'occupe de vendre les dessins animés à l'étranger.
- 1981 - Ouverture d'un bureau à Paris.
- 1989 - Début de la folie DBZ en France.



"Les illustrations sont issues du press-book de Toei Animation."

LE TOUR DE L'ANIMÉ EN 90 JOURS

Pour faire un dessin animé pour la télé, Toei Animation utilise quatre phases principales. Il ne s'agit pas d'étapes linéaires: il arrive fréquemment qu'une équipe travaille sur une partie de l'animé tandis qu'une seconde travaille sur une

autre séquence. Ainsi, si vous additionnez les différents jours de travail passés sur un animé, vous trouvez un chiffre supérieur à quatre-vingt-dix jours, durée moyenne de fabrication d'une série!

1 DU MANGA AU SYNOPSIS (15 JOURS)

Les séries télé sont réalisées à partir des bandes dessinées (mangas) japonaises. Le processus est le suivant: une série est publiée, semaine après semaine, dans un manga. Toei Animation en rachète les droits pour en réaliser un animé. Le directeur du projet et son équipe analysent le scénario, le divisent en épisodes, définissent grossièrement le découpage (gros plan sur tel personnage, zoom arrière, effet spécial...). Un synopsis est créé. Ce nom barbare désigne un document qui découpe tout le dessin animé en une suite d'images, de plans, donnant un maximum d'informations. Par exemple, un croquis montre la tête d'un personnage au premier plan. A côté, un texte fournit des informations: état du personnage, atmosphère générale... Dans la case d'à côté prend place le dialogue. Enfin, des indications sont fournies concernant l'animation: un autre personnage passe-t-il dans le lointain? Une peau de banane tombe-t-elle sur la tête du héros?

Ce synopsis colle très étroitement au manga. En ce sens, le travail de Toei Animation est simplifié par le fait que les mangas nippons ont un découpage très "cinéma", avec des gros plans, des sortes de travellings et des repères visuels lorsqu'il s'agit d'une séquence animée (des traits autour de

l'objet ou de la personne qui se déplace donnent une impression de vitesse, etc.). Pas question d'inventer quoi que ce soit, de modifier le cours de l'histoire en la simplifiant, en escamotant des épisodes ou en rajoutant. Il s'agit donc d'adaptations et non pas de créations originales.

Première étape de la confection d'un animé: après avoir reçu le scénario du manga avec tous les dialogues transcrits, différents dessins correspondant aux scènes sont grossièrement dessinés (sketch) avec, en regard, les dialogues et le contexte.



3 ENCRAGE ET COLORIAGE (40 JOURS POUR L'ENCRAGE, 30 JOURS POUR LA MISE EN COULEURS)

Les cells sont donc d'abord dessinés au crayon avec des indications de couleurs sur des feuilles de papier. Puis le contour de tous les dessins de chaque cell est passé à l'encre noire. Enfin, les couleurs sont appliquées dans les zones délimitées par les tracés noirs. Toutes ces opérations sont effectuées à la main, généralement au pinceau ou à l'aérographe. Les graphistes de Toei Animation ont généralement fait une école d'animation ou une école de design pendant deux ans après l'équivalent du bac. C'est que les dessinateurs sont assez spécialisés. Certains ne s'occupent que des décors, d'autres, au contraire, seront chargés des effets spéciaux (éclairs, transformations de personnage, boules de feu...).



Un par un, tous les dessins qui vont intégrer l'animation sont redessinés, en délimitant les zones de couleur.



Cette pièce contient les dizaines de milliers de cells (calques) qui ont servi au dernier animé de Toei.



La palette de couleurs à la disposition des artistes de Toei Animation est impressionnante.



Une fois que tous les dessins ont été visés, que l'animation a été vérifiée, il est temps de mettre en couleur toutes les images qui vont composer l'animé. Des dizaines de milliers d'images, coloriées une par une!



Les décors sont réalisés à part. Les dessinateurs utilisent en priorité l'aérographe, qui projette une fine couche de couleur sur les calques grâce à un jet d'air comprimé.



Certains dessinateurs sont spécialisés dans tel ou tel décor (forêt, décors futuristes, nuages, paysage lunaire...).



2

DESSIN ET ANIMATION (40 JOURS)

Le principe de l'animé est fondé sur les cells, calques transparents en Celluloïd, sur lesquels chacune des images qui composent le dessin animé est représentée. Pour obtenir une animation, on affiche ceux-ci à un rythme rapide. Sachant que la télévision affiche 25 images/seconde, il faut dessiner 25 images pour produire une seconde de dessin animé "qualité TV". Trente minutes = 45 000 dessins différents (30 x 60 x 25)! Un travail énorme, qui justifie l'usage des cells: souvent, une grande partie des images restent identiques d'un écran à l'autre. En utilisant des calques transparents, on peut se contenter de ne dessiner qu'une seule fois le fond, et de superposer les éléments modifiés au cours de l'animation. Avec autant de dessinateurs différents, on peut se demander comment Toei Animation fait pour conserver une unité graphique à l'ensemble. Le directeur artistique du projet est choisi notamment en fonction de ses capacités à reproduire le style graphique de l'auteur du manga. En effet, dans la plupart des cas, l'équipe qui réalise le dessin animé n'a pas de contact direct avec l'auteur du manga. Il arrive qu'un auteur veuille vérifier la qualité de l'animé, mais cela est rare.

C'est donc le directeur artistique du projet, étudiant tous les dessins sur papier préparés par son équipe, qui veille à l'unité de style et donne son accord. C'est également à lui que revient la tâche de dessiner les expressions du visage et, surtout, les yeux et la bouche. La qualité de l'animation est vérifiée grâce à un appareil spécial. Il s'agit d'une sorte de caméra électronique qui prend un cliché de tous les cells puis les affiche sur un écran TV, les uns après les autres, au même rythme que la TV (25 images par seconde). Les dessins ne sont pas finis et ne comportent que les traits noirs des tracés. Lorsque la séquence animée est simulée sur l'écran TV, on voit immédiatement si une image n'est pas dans le prolongement de celles qui la précèdent.

Voici l'espèce de caméra électronique qui permet de visionner la succession des cells, pour voir si l'animation est bien fluide.



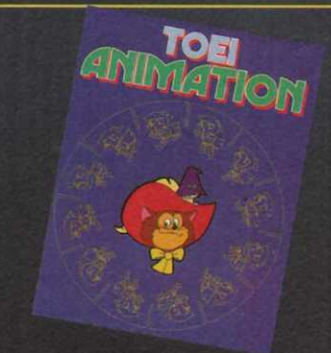
Dans le fond, on peut voir des recherches de personnages pour un futur animé de DBZ ultra secret.

4

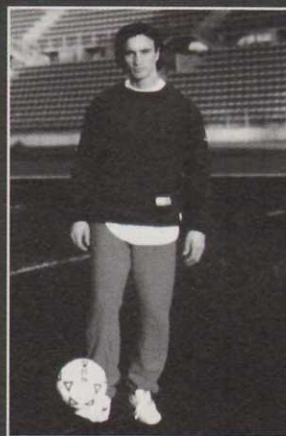
LA RÉALISATION DU FILM (15 JOURS)

C'est la dernière étape. On se retrouve avec des dizaines de milliers de cells colorés et il faut en sortir un dessin animé! Une sorte de caméra géante permet de photographier les cells, un par un, et d'imprimer le résultat sur une pellicule de film. Il ne reste plus qu'à incorporer les musique, bruitages et voix des acteurs.

Le banc de photo-montage permet de filmer sur la pellicule, une par une, les images qui vont constituer l'animé.



"Les illustrations sont issues du press-book de Toei Animation."



DAVID GINOLA

"Chaque jour, je te donne mes infos et mes pronostics pour les prochaines rencontres, appelle vite et tu pourras même gagner un entraînement avec moi"

36 68 88 08

BOX LETTER CITY

DES FILLES ET DES JEUX

36 70 21 12

LA LIGNE DES JEUX VIDEO ET DES RENCONTRES

36 15 CANAL 21

ECHANGEZ ACHETEZ VENDEZ JEUX VIDEO MANGAS ANIMATIONS JAPONAISES

36 15 CANAL 21

BOXPHONE

CREEZ VOTRE REPONDEUR TELEPHONIQUE **ULTRA CONFIDENTIEL**

UN CODE SECRET POUR VOTRE JARDIN SECRET

36 68 21 41

SUPERPHONE

2000 T'ATTENDENT POUR DIALOGUER EN DIRECT.

36 70 76 06

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES

36-68-21-88

DES QUESTIONS TROP FACILES!

SNORK III

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WARS

UROTSUKIDŌJI UN JEU ENCORE PLUS HARD QU'EN VIDEO

JEU INTERACTIF PAR TELEPHONE

MANGA LINE

INFOS SUR LES FILMS CLUB MANGA CADEAUX MANGA VIDEO

36 68 60 40

Arsenic

Ce service est édité par News Télémedia, BP N° 523, 75666 Paris Cedex 14. Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que de 2,19 F la minute. Pour les appels 36 70, la taxation ne sera que de 8,76 F la connexion puis de 2,19 F la minute.

CODE MEDIA : 161

Sailormoon

Après un démarrage sur les chapeaux de roue, la 3DO a connu au Japon un sérieux passage à vide. Mais cette traversée du désert semble devoir prendre fin bientôt, sans que la 3DO puisse toutefois espérer concurrencer sérieusement la Saturn et la Playstation.

Cette évolution est due aux efforts titanesques de Matsushita, en promotion, publicité etc., ainsi qu'à l'apparition de titres moins mauvais que les précédents et d'adaptations aux titres vendeurs (SF II, Demolition Man...). Parmi les logiciels nippons nouvelle génération qui commencent à apparaître (Joe Montana, D. no Shotaku...), il en est un qui risque d'aider la 3DO à assurer sa position sur le marché japonais. Bandai, après avoir observé attentivement le marché, a pris la décision de se lancer dans l'aventure 3DO. Et c'est avec une licence de taille que l'éditeur ouvre le feu: les Sailormoon, en mini-jupe "giri-giri" comme disent les japonais (c'est-à-dire "limite"), débarquent sur 3DO! Le jeu est en fait un jeu de combat à la Street Fighter II.

BANDAI/3DO



elles vont passer leur temps à se donner coups de poing, de pied, à se lancer des attaques spéciales "en-veux-tu-en-voilà"! Une fois qu'on a choisi sa combattante favorite, il est possible d'affronter le reste de l'équipe en jupon, contrôlé par l'ordinateur, dans une série de duels. Les matchs se gagnent classiquement en deux victoires successives. Mais c'est en mode 2 joueurs que ce genre de jeu de combat rend toute sa saveur.

Les différents décors sont basés sur le manga. On retrouve le lycée d'Usagi (qui veut dire "lapin" en japonais), sur des planètes bizarroïdes, dans la cour d'un temple shinto... Les décors sont pour le moins sobres: à part les deux combattantes, c'est le désert. On n'a pas droit aux foules, plus ou moins animées, en arrière-plan comme dans les productions de Capcom, de SNK et consorts.

Classique mais sympa

Les Sailormoon se crêpent le chignon avec entrain. Et ce ne sont pas seulement les petites dernières (Neptune, Uranus et Pluton) qui viennent jouer les trouble-fête, toutes ces demoiselles



Ça s'appelle se faire mettre la pâtée!



Sailormoon a l'affection mortelle!



Les capacités graphiques de la 3DO au service du commando de charme des Sailormoon. L'effet de transparence de l'attaque spéciale de Sailor Mars est très bien rendue.



Sailor Chibi-Usa envoie la représentation de la tête du chat Luna dans les gencives de Sailor Pluton.

SEXE FAIBLE, MAIS BASTON FORTE

Comme dans les animés et mangas de Sailormoon, le commando en jupon dispose de toute une panoplie de coups spéciaux, plus impressionnants les uns que les autres, pour mieux réduire à néant l'espérance de vie de ses adversaires. En voici deux aperçus.



Sailor Venus achève ses opposants au moyen d'une attaque qui forme une chaîne de petits cœurs, la "Venus Love me Chain"! Cette "chaîne d'amour" vient s'enrouler autour de son adversaire, ici autour des jambes de Sailor Uranus, pour la frapper ensuite sur ses points faibles.



Sailor Uranus nous fait une petite démonstration du "World Shaking". Après avoir concentré son énergie au bout de son doigt dans une représentation de la planète Uranus, qu'elle fait tourner tel un joueur de basket avec sa balle, elle frappe vivement le sol, provoquant une onde de choc.

SAILORMANIA

Au Japon, la Sailormania est telle qu'on trouve les Sailormoon sur à peu près tout. Autant la popularité de cette série est comparable à celle de DBZ, autant les gadgets et autres merchandisings tournant autour des Sailormoon sont dix fois plus demandés. Bandai va commercialiser en France une bonne partie de tous ceux qu'ils distribuent au Japon. Mais certains ne le seront jamais. Voici quelques-uns des plus loufoques sailorbidules, que vous ne trouverez peut-être jamais dans les magasins; au désespoir de votre petite sœur!



Le rouge à lèvres-miroir: on peut être une "fighter", mais rester "pretty" à tout moment.



Ah! le célèbre Himitsu Call, qui fait fureur dans les lycées nippons. Cette calculatrice est équipée d'un émetteur récepteur à infrarouge. Elle permet aussi, et surtout, d'échanger avec une consœur située à proximité directe (quelques mètres) des messages secrets ("himitsu" en japonais) sous forme de séries de chiffres, auxquels vous pouvez donner une signification, du style "12345" = "Tu vas voir ta gueule à la récré", ou "001425" = "La solution de l'exercice 1 est 425"...



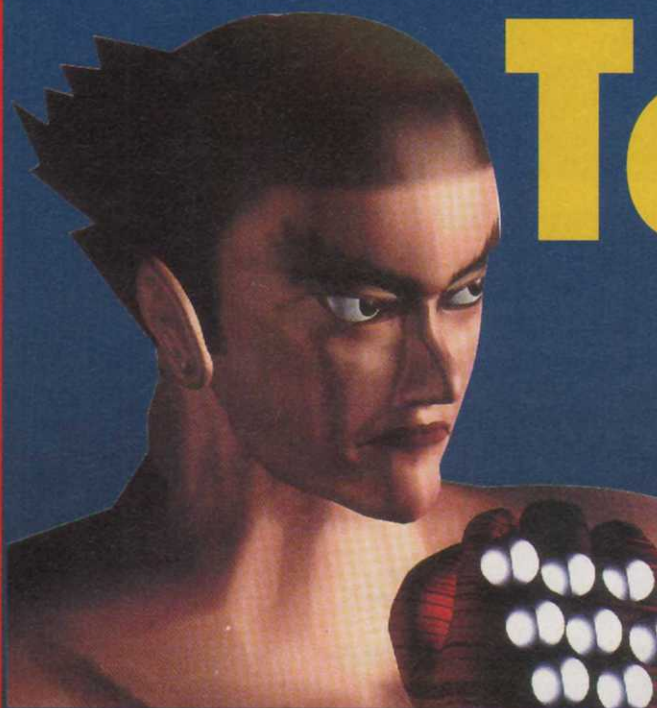
Enfin, pour terminer avec les indispensables: la maison de Sailor "Barbie" Moon, dont le style hésite entre le salon de coiffure et la maison de star hollywoodienne façon bonbonnière.



La radio Sailormoon: pour rester à l'écoute à tout moment des méfaits des forces de la Lune noire et pouvoir écouter les insanités de Difooll!



La version Abba des Sailormoon: plus kitsch que les habits du ringard Mickael Jackson!



Kazuya Mishima,
un des deux Japonais du groupe.

Tekken

Le tournoi du Poing d'acier ("Tekken", en japonais) réunit les meilleurs combattants, ceux possédés par leurs instincts de tueur et qui n'ont pas peur d'affronter la mort. Nul ne sait exactement quel en est l'enjeu, mais beaucoup sont prêts à tout pour le connaître! La phase finale des affrontements approche, et il ne reste plus que huit combattants. Incarnant l'un d'entre eux, il va falloir faire vos preuves pour remporter le tournoi.

Tekken, qui devrait s'appeler Rave War en dehors du Japon, est basé sur le Système 11, autrement dit la carte d'arcade mise au point par Namco en coopération avec les ingénieurs de Sony. Elle est basée sur le hardware de la Playstation, ce qui permettra d'avoir une version de Tekken sur PS-X relativement facilement et, espérons-le, rapidement! Grâce au Système 11, Tekken est un jeu en 3D, en Gouraud Shading. Le système de jeu permet de donner des coups de poing ou de pied, que vous pouvez décocher indépendamment à gauche ou à droite, ce qui permet de faire des enchaînements assez compliqués, voire subtils! C'est la raison pour laquelle Namco a réussi à caser plus de cent mouvements différents pour chacun de ses combattants!

LES HUIT COMBATTANTS

En plus de vos sept petits amis, vous découvrirez que le jeu comprend des espèces de boss, particulièrement bien armés et redoutables.

KAZUYA MISHIMA (JAPONAIS)

Héritier de l'empire financier Mishima, sponsor du tournoi, il complotte pour prendre la place de son père à la tête de l'entreprise Mishina.

KING (MEXICAIN)

Ce catcheur masqué combat pour recueillir l'argent nécessaire au bon fonctionnement de l'orphelinat qu'il dirige. C'est un prêtre, mais quand il revêt son masque de catcheur, il ne gaspille pas son temps en de vaines prières.

PAUL PHOENIX (AMÉRICAIN)

Il a commencé à pratiquer les arts martiaux dès son plus jeune âge, et parcourt le monde pour s'améliorer et trouver l'adversaire ultime.

NINA WILLIAMS (BRITANNIQUE)

Elle est experte en aikido, grâce à son père qui fut le champion de Grande-Bretagne de cet art. Elle a été envoyée au tournoi afin d'assassiner l'organisateur.

JACK (ANDROÏDE RUSSE)

Cette machine à tuer est sans pitié ni faiblesse.

MICHELLE CHANG (INDIENNE)

Son père était l'agent à Hong Kong de l'empire financier Mishima. Envoyé en mission dans une réserve indienne des Etats-Unis, il est tombé amoureux d'une Indienne, l'a épousée et a décidé de rester aux States. Il a été liquidé en tant que traître. Sa fille, Michelle, parcourt le monde pour le venger.

MARSHALL LAW (AMÉRICAIN)

Maître de jeet-kun-do, il travaille comme cuisinier dans un restaurant du Chinatown de San Francisco. Son rêve est d'ouvrir un dojo. Il espère que le prix du vainqueur du tournoi le lui permettra.

YOSHIMITSU (JAPONAIS)

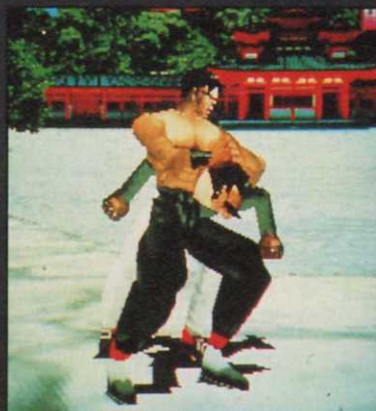
Chef de la bande des Swastika, un groupe de voleurs internationaux, il a décidé de participer au tournoi afin d'infiltrer son organisation et s'emparer de la caisse.



Yoshimitsu, le samouraï bardé d'acier, compte bien finir sa roulade dans les crocs de King. Mais ce dernier, en garde haute, l'attend de poing ferme!



Le mapping des personnages n'est pas toujours parfait. En revanche, les animations sont incroyablement souples et réalistes. Un peu plus, même, que dans Virtua Fighter!



Un petit étranglement suffit généralement à calmer les ardeurs des combattants.



Michelle enchaîne ses coups de poing avec un mawashi-geri (coup de pied circulaire) qui devrait laisser Paul K.O.

NAMCO/ARCADE - PS-X

disponible
au Japon

La tête dans le sable, Yoshimitsu joue l'autruche!



Une attaque surprise de King, qui bondit sur l'adversaire avec les deux avant-bras pointés comme un bœuf.



Paul Phoenix, Américain bon teint de son état.



C'est un Perfect, c'est-à-dire que vous ne souffrez d'aucun dommage alors que votre adversaire est K.O. Cela arrive (rarement) lorsque l'un des joueurs est hyper rapide et enchaîne attaque sur attaque sans laisser aucune chance à son adversaire. Ou bien (plus souvent) lorsqu'on choisit le mode 2 joueurs, que l'on joue seul, et qu'on tape comme un bourrin sur son partenaire, pour essayer tous les coups!



Jack est le prototype même de la brute. Il en a la force, la puissance, mais aussi la lenteur.



Lorsque les deux adversaires sont trop rapprochés, ils s'exposent à une projection ou un balayage. Ici, Michelle en fait les frais.



Plusieurs angles de vue peuvent être adoptés. Celui-ci, qui permet d'avoir une vue plongeante sur l'aire de combat.

KAZUYA DANS SES ŒUVRES

Cette photo a été prise en plein milieu de l'animation d'un uramawashi-geri, pour vous montrer la qualité des modélisations de l'animation. Kazuya a sauté en l'air et vient de commencer sa rotation. Comme on peut le voir, c'est son buste et sa tête qu'il a tournés en premier, pour ne pas perdre de vue son adversaire. Puis c'est au tour de ses bras, qui sont ici en train d'amorcer leur rotation et qui vont aider son corps à tourner avec une vitesse suffisante tout en servant de balancier. Le coup de pied se terminera avec la jambe arrière, qui montera et, entraînée par la rotation de tout le corps, viendra frapper les chairs, déjà tuméfiées, de l'adversaire. L'esquive de ce coup de pied est très difficile, et la parade idéale aurait été pour Nina de frapper à cet instant précis, durant la fraction de seconde où Kazuya lui tourne le dos.



Je peux d'ores et déjà vous annoncer qu'il est trop tard pour Nina: elle aurait dû frapper à cet instant précis, mais a visiblement loupé le coche!

LE JAPON EN DIRECT

Time 00:00:27 Gold 000000
Life 100/100



Surpris par une éruption de lave, Jim hésite avant de reprendre sa progression.

Voilà dix ans environ fut publié sur micro-ordinateur un jeu qui connut à l'époque une certaine notoriété au pays du Soleil-Levant: Hydlide. C'est ce jeu que Sega a décidé aujourd'hui de relancer sur Saturn.

Un royaume, situé dans un monde imaginaire d'heroic-fantasy, nage dans le bonheur, la paix et la prospérité. Sa souveraine, la princesse Anne, bénéficie de l'aide et du soutien d'une puissante fée. Grâce aux conseils et aux pouvoirs magiques de la fée, le royaume est à l'abri de la maladie, de la famine et de la guerre.

Mais le souverain d'un pays limitrophe, Bararis, sorcier à l'âme noire et à l'haleine fétide, jalouse la princesse Anne. Il a bien essayé de liquider la souveraine grâce à quelques méchants tours et autres perfides attaques. Mais la protection de la fée, qui suit la belle Anne dans tous ses déplacements, est à ce point efficace que rien ne peut lui arriver. Barraris, devant l'inutilité de ses efforts, change de tactique: il s'en prend à la fée et réussit à s'en débarrasser.

Puis il transforme la princesse Anne en... reine d'Angleterre... Euh! Je m'égare... Il la métamorphose en trois fées, divisant pour ce faire sa personnalité.

Vous incarnez Jim, un aventurier que son instinct libidineux pousse à porter secours à la pauvre Anne. Il doit bien sûr récupérer les trois fées avant de pouvoir espérer les réunir en une seule et même personne.

La version Saturn de Hydlide a hérité en dix ans du qualificatif de "Virtua" et d'un système de jeu tout nouveau, tout beau. Tout le jeu est réalisé en 3D (décors, objets). Une quantité phénoménale (plus de cinq cents!) de textures confère au jeu une impression incroyable de diversité des lieux. Votre héros est vu de dos. A l'aide du paddle, le joueur choisit une direction, puis Jim s'avance plus ou moins lentement vers son objectif (il peut marcher ou courir, longer un précipice dangereux...), pendant que le décor scrolle au fur et à mesure de sa progression.

Virtua



Time 00:01:35 Gold 000000
Life 100/100



Les six niveaux qui composent Virtua Hydlide vous emmèneront aussi bien dans des paysages brumeux qu'aux tréfonds de la terre.



Virtua Hydlide mélange aventure et action. Avant de pouvoir ouvrir la grille, il vous faudra résoudre une énigme. Commencez donc par aller déchiffrer le panneau!



Hydride



L'exploration des donjons moyenâgeux va lui révéler quelques surprises de taille, comme cette salle high-tech.

SEGA/SATURN



REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!

A GAME WORLD

267 bd. Voltaire 75011 PARIS

Tél: (16-1) 43 70 35 11

du Mardi au Samedi, de 10h30 à 13h30 et 14h30 à 19h

Sony PlayStation



Ridge Racer,
CyberSled,
Raiden Project,
Motor Toon GP,
Crime Crackers,
CosmicRace,

Philosoma,
Toshinden,
Evolution A IV,
Ultimate Parodius,
Kleak the Blood,
etc...

Sega Saturn



Daytona USA,
Virtua Fighter,
Victory Goal,
Gale Racer,
ClockWork Knight,
Panzer Dragon,

Myst,
BlueSeed,
Deadlus,
New Shinobi,
etc...

Neo Geo CD 2



ViewPoint,
WindJammer,
Samurai Shodown 2,
Art of Fighting 2,
AeroFighter 2,

SideKick 2,
GanGan,
PowerSpikers 2,
King of Fighter '94
etc..

3 DO - FZ 10



Super SF 2,
Need for Speed,
Samurai Spirit,
Virtuose, Myst,
Demolition Man,

Fifa Soccer,
Stermy Windows (X),
Immortal Desires (X)
Quarantine
etc...

Jaguar CD



Fight for Lives,
Flash Back,
Cannon Fodder,
Hover Strike,
Burn Out,

Iron Soldier,
Air Cars,
Val d'Isère,
Doom
Rayman etc..

MegaDrive



NEW! NEW!
TurboKit avec
MicroChip
pour
MegaDrive
1 et 2

SNIN, SNES, SFC

Le spécialiste
du TurboKit
Déjà plus de
5000 consoles
transformées
en 1 an



GOODIES DBZ, GAMESAVER 2 avec piles,
MODIF DE CONSOLE ET REPARATION ETC...



3615 ALLGAMES*AGW
3615 ALLGAMES*GAMESAVER
Tél: (16-1) 43 70 35 11 Fax: 43 70 32 66
METRO-RER: NATION

Téléphonez pour disponibilité et prix

Dragon Trig Chrono Que

Nous vous avons déjà présenté les deux poids lourds des jeux de rôles sur SFC de l'année 95, j'ai nommé Dragon Quest VI d'Enix et Chrono Trigger de Square. Or, devant l'avalanche de courrier que nous avons reçue à leur sujet, et à l'occasion de la diffusion de nouvelles images de ces jeux, il nous a semblé bon d'y revenir. Dont acte.

C'est une véritable guerre larvée qui oppose les deux éditeurs. Les développements de ces deux jeux ont coûté des millions de yen, et vont en rapporter nettement plus! L'enjeu est de taille, et Enix et Square ont pris un certain nombre de mesures afin de préparer le public nippon, qui ne dort déjà plus à l'idée que vont sortir enfin les deux titres les plus attendus de l'année. La préparation psychologique a d'abord consisté en une politique de diffusion parcimonieuse des informations et des photos concernant ces deux jeux de rôles, traduisant ainsi la volonté de laisser planer le mystère le plus longtemps possible sur leur date de sortie respective. D'ailleurs, à ce jour (début février), Enix continue à en taire la date avec un soin maniaque qui frise le ridicule. En fait, il y a fort à parier que les deux concurrents seront mis sur le marché à peu près en même temps!

CHRONO TRIGGER

La société Square a calculé qu'elle vendrait en 1995 sa dix millionième cartouche! Pour fêter cet étonnant anniversaire, il a été décidé de réaliser un jeu encore plus ambitieux que toutes les réalisations précédentes, notamment le méga-hit Seiken Densetsu II (Secret of Mana). Son nom: Chrono Trigger. Pour cela, trois "stars" des jeux de rôles ont travaillé ensemble sur le projet: Horii, créateur de plusieurs jeux de rôles, Sakaguchi, vice-président de Square et auteur de la série des Dragon Quest et, enfin, Toriyama. Comme vous pouvez le constater, on s'arrache les grands manitous des jeux de rôles, avec comme conséquence que Horii et Toriyama ont participé à Chrono Trigger de Square et au projet du concurrent de toujours, Dragon Quest VI, d'Enix!

Chrono Trigger est en quelque sorte un nouvel épisode de la série des Final Fantasy. Les améliorations sont cependant si nombreuses que ses auteurs ont décidé de lui donner un titre différent. Chrono Trigger est un voyage temporel. Ses héros voyagent à travers les siècles de la Préhistoire (65000 puis 12000 ans avant J.-C., en 600 après J.-C., en l'an 1000, en 1999 et, enfin en 2300). Chrono est un jeune homme qui vit dans la petite ville de Stoal, dans le pays de Guardia. Lukka, un jeune savant qui habite également Stoal, vient de mettre au point une machine à remonter le temps et profite d'une fête pour la dévoiler à ses concitoyens. Chrono fait la connaissance de sa future petite amie, Marl, une jeune fille aux cheveux roux comme les siens. Mais la démonstration de Lukka tourne mal, et un trou "dimensionnel" (sorte de trou noir) se matérialise. Marl y disparaît, sous le regard horrifié de l'assemblée. Chrono, qui comptait bien lui compter fleurette et plus si affinités, et Lukka se jettent la tête la première dans la Warp Zone... et se retrouvent en plein Moyen Âge - c'est parti pour la première quête. La princesse du coin a été enlevée; ils devront la retrouver et combattre le boss kidnappeur. En chemin, Kaeru, un chevalier transformé en crapaud, se joint à eux. Et c'est le début de l'aventure qui va emmener Chrono et sa bande aussi bien dans le passé que dans le futur.



Chrono Trigger est un jeu de rôles qui comporte des fins multiples. Suivant la façon dont on utilise ses personnages, la fin varie. Chaque personnage dispose de ses propres avantages (Kaeru nage sous l'eau, Lukka est à l'aise dans le feu...).



Vous avez récupéré Eila au temps des cavernes. Un peu fruste, elle tape avec sa massue sur tout ce qui lui déplaît.

ger ou st?



Moment émouvant: c'est la rencontre avec votre copain Kaeru le crapaud!



Après avoir vu ce "soleil vert", vous ne serez plus jamais comme avant.



Les décors sont de petits bijoux. Remarquez les traces de patte palmée de votre copain grenouille.



C'est la mode au Japon pour les jeux de rôles: mêler héroïc-fantasy et décors high-tech.



LES PROS DE L'ARCADE ET DES JEUX VIDEO

LIBERTE GAMES

42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 989
Ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

3615 ALLGAMES * LIBERTE

VOTRE S. NINTENDO DEVIENT TRI-STANDARD
PLEIN ECRAN 20 % PLUS RAPIDE
LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 HEURE
PRIX : 149 F
GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS.

NEWS	S. NINTENDO	OCCAS.
RETURN OF THE JEDI	399 F	PAC MAN 2 399 F
FINAL FANTASY 3	479 F	BOMBERMAN 2 399 F
EARTHWORM JIM	399 F	JUNGLE BOOK 399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SHAQ FU US 399 F
SAMOURAI SHODOWN	449 F	F1 POLE POSITION 2 399 F
LA BELLE & LA BETE	399 F	DONKEY KONG JR. 399 F
BATMAN ET ROBIN	399 F	DBZ N°3 NEWS JAP 399 F
LE ROI LION	399 F	BLACKTHORNE US 399 F
STREET RACER	399 F	NBA LIVE' 95 399 F
DRAGON	399 F	SUP. STREET FIGH. FRA 449 F

SUPER NES AMERICAINE NEUVE
GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ **890 F**
N'ACHETEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTATEURS !!

NEWS	MEGADRIVE	OCCAS.
SONIC ET KNUCKLES	449 F	URBAN STRIKE 399 F
EARTHWORM JIM	449 F	MR NUTZ 399 F
DRAGON	429 F	LE ROI LION 389 F
FIFA 95	429 F	DRAGON 389 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS 299 F

NEWS	NEO GEO	OCCAS.
NEO GEO CD	3390 F	NEO GEO OCCAS. 890 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	ART OF FIGHTING 2 649 F
KING OF FIGHT. 94	1490 F	WORLD HEROES 2 JET 599 F
SAMOURAI SHOD. 2	1490 F	FATAL FURY 2 349 F
ART OF FIGHT. 2	1090 F	ART OF FIGHTING 349 F
DARK COMBAT	690 F	SUPER SIDE KICKS 349 F
S. SIDE KICKS 2	649 F	FATAL FURY 249 F

JEUX NEO GEO OCCAS. À PARTIR DE 249 F
JEUX CD À PARTIR DE 399 F !!!

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU + ALIEN VS PREDATOR	2290 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F
DRAGON	449 F
RAIDEN	449 F
TINY TOONS	449 F
CHECKERED FLAG 2	449 F

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	3990 F
DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
DARK STALKER	TEL.
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 150 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TEL.

SATURN + Virtua Fighter	4 990 F
DAYTONA	TEL

PSX SONY

PSX + 1 jeu au choix	4 990 F
Toshinden	649 F
Ridge Racer	649 F
Raiden	649 F
Autres titres	TEL

FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50 F
CHEQUE À L'ORDRE DE R. BILLARD
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE
BONNE ANNÉE !!!

L'ACTIVE BATTLE SYSTEM VERSION 2

Chrono Trigger reprend à Final Fantasy le système de combat appelé ABS, mais dans une version améliorée. Tout d'abord, l'ABS permet de participer à des combats en temps réel, au contraire des jeux de rôles traditionnels, dans lesquels chaque combattant officie tour à tour. Fini l'époque où l'on passait plus de temps à attendre que les personnages aient décoché leurs coups, que la petite animation soit terminée, que les points de dommage apparaissent... qu'à jouer réellement.

De plus, il gère la magie d'une façon innovante. Dans tous les jeux de rôles, il y a des sorts de magie, invoqués par chacun des aventuriers. Chrono Trigger vous permet de réunir toute votre équipe pour évoquer un GROS sort! La magie s'apprend peu à peu, ou plus exactement, c'est un personnage, Specchio, qui va l'enseigner à vos troupes. Car, au début, vos personnages ne peuvent utiliser la magie. Si vous terminez une partie du jeu en un temps donné, un personnage bizarre, le dénommé apparaît. C'est lui qui enseignera l'utilisation des sorts. Il ne vous donne pas un sort, il vous apprend juste à vous en servir! Vous n'avez la possibilité d'essayer un sort en sa compagnie qu'une seule fois. Après avoir rencontré Specchio, à chaque fois que vous éliminez un adversaire, vous récupérerez ses pouvoirs magiques, sous la forme de Technical Points. Plus vous possédez de Technical Points, plus vous avez de sorts et de techniques à votre disposition. A chaque fois qu'un nouveau personnage se joint à votre bande, vous devez le mener auprès de Specchio pour qu'il apprenne à récolter et à utiliser les Technical Points.

DRAGON QUEST VI

Ce jeu a été conçu par des personnalités aussi connues que Toriyama (créateur de "Dragon Ball"), Horri (à qui l'on doit la série des Dragon Quest) et le compositeur Sugiyama. Bien que numéro 6 de la série, il est plutôt proche du numéro 3, et comporte trois caractéristiques.

Tout d'abord, votre quête va se dérouler sur deux continents à la fois. Ceux-ci, immenses, sont très différents, et les contrées que vous allez visiter très variées. Question nombre de lieux où vous allez devoir traîner vos guêtres, DQ VI vous en offrira pour votre argent! Un peu comme dans DQ III, vous pourrez attribuer un métier à vos personnages, à choisir parmi une quinzaine. Cela permet de créer des personnages qui, pour chaque joueur, ont plus de chances d'être différents de ceux du voisin. Enfin, les animations des combats avec les monstres ont été entièrement retravaillées. Ils se battent désormais d'une façon comique, et disposent d'attaques humoristiques. Vous retrouverez les sales bêtes en forme de slime, ainsi que des tas de nouveaux Pas-beaux.

Le scénario est assez simple: d'après une légende, les trois braves aventuriers qui chevaucheront les trois dragons d'or pourront accéder à un énorme et mystérieux château... La fine équipe est composée de six personnes. Le personnage principal, un jeune garçon, un peu dérangé, entend des voix qui lui disent de combattre les Pas-beaux... Barbara est une descendante des habitants d'une antique et légendaire cité, Carvelona; Mireille est une apprentie diseuse de bonne aventure; Hassan, un guerrier très puissant: il a réussi à tuer un ours à mains nues; Tchamoro; un jeune garçon élevé dans la forêt par des animaux (genre Tarzan); enfin, Terry est un adolescent mystérieux qui parcourt le monde pour améliorer son niveau d'escrimeur.



Visez les yeux!



Le jeu combine décors superbes et vastes contrées à explorer. Censé vous scotcher à l'écran pendant des dizaines d'heures de jeu, DQ VI fera sans doute des ventes record au Japon.



A travers un dédale de couloirs, les trois aventuriers arrivent jusqu'à la statue d'une ancienne divinité.



Votre héros a trouvé une monture imposante: une espèce de dragon volant!



Les attaques groupées d'adversaires de cet acabit ne vous impressionnent pas!



C'est ici que votre quête commence!

Jumping



L'univers de Jumping Flash est entièrement en 3D. A l'aide de votre Robbit, sautez de plate-forme en plate-forme.



Dans le niveau 2, le décor a changé mais le but du jeu reste le même: exterminer les insectes.



Parmi tous les robots que vous pourrez rencontrer, certains sont plus dangereux que d'autres.

Si vous êtes fidèle à Consoles+, vous devez vous souvenir du numéro de mai: votre mag' préféré avait diffusé en scoop les premières images de la Playstation de Sony. A l'époque, il ne s'agissait que de démos – déjà impressionnantes! – et, parmi celles-ci, il en était une où l'on voyait un vaisseau en forme de lapin rebondir d'immeuble en immeuble. Voici le jeu.

Cette démo, contrairement aux autres, a donné naissance à un jeu, Jumping Flash, dans lequel elle devrait d'ailleurs figurer en introduction. Bien sûr, quelques modifications ont été apportées à ce projet pour la Playstation qui compte parmi les plus anciens. Mais le principe est resté le même: rebondissant grâce aux énormes ressorts dont sont équipées les pattes de votre engin, vous sautez dans tous les sens!

Jumping Flash est un jeu en 3D temps réel qui tranche, par son humour, sur le reste de la production. Un peu comme Motor Toon GP, ce CD-Rom a choisi le parti de l'humour et du délire. Vous incarnez le Robbit, savant dosage entre "rabbit" et "robot". Notre héros travaille pour la mairie. Sa mission: liquider les centaines et centaines d'insectes qui investissent chaque jour la planète, et transforment ce paradis en enfer.

Les moustiques, ça pique!

Ces insectes sont les créations de l'affreux baron Aloa, un scientifique – fou, comme toujours dans les scénarios de jeux vidéo – qui, comble de l'originalité, a décidé de devenir maître du monde. Malgré les nombreux courriers que la mairie lui a adressés lui demandant de mettre fin à la production de ses insectes, notre espèce de Robotnik continue, depuis son laboratoire, à répandre, génération après génération, ses sales bêtes. Les chasseurs d'insectes sont nombreux:

Kaeru-san ("Kaeru" signifie "grenouille") saute en l'air comme son homonyme et attaque au moyen de sa langue préhensile; Dorokoji Robo, le robot constructeur de routes, se bat contre les sales bêtes à l'aide de son marteau pneumatique; Kanibabula ("Kani" signifie "crabe") utilise ses pinces et des bulles pour emprisonner les insectes; la chouette Fukuro Machine fond du ciel sur ses proies, qu'elle repère grâce à des lumières spéciales. Tous ces animaux-robots, bien sûr, ne peuvent pas se supporter et se combattent joyeusement. Des Pas-beaux, il y en a également pour tous les goûts. Ainsi, l'abeille Tshusha Bee passe à l'attaque en groupe, en combinant les assauts simultanés; Dynamite Fukurogashi enroule de la dynamite jusqu'à fabriquer d'énormes boules, qu'il fait rouler vers vous... Les insectes d'Aloa ont contaminé six régions de



Le radar, en haut à droite de l'écran, vous permet de repérer vos ennemis.



Lorsque vous êtes touché par un adversaire, le petit lapin, en bas de l'écran, laisse piteusement retomber ses oreilles.

Flash

LE JAPON EN DIRECT



Un jeu dans lequel il faut savoir retomber sur ses pieds!



Chaque monde qui compose l'univers de Jumping Flash est aussi vaste que varié.

vous parle de saut à l'élastique car, pour tester le mouvement, on a décidé, à C+, de faire vraiment le test. On a pris Panda, car comme le dit si bien A.H.L., notre rédac' chef, "il n'est de toute façon pas très beau, alors si l'élastoche pète et qu'il s'écrase la tête sur le trottoir, quinze étage plus bas, personne ne verra la différence"! Après l'avoir convaincu de force, à grands coups de manga sur le crâne, qu'il était le candidat idéal, on l'a attaché à un élastique et on l'a poussé par la fenêtre. C'est en entendant le hurlement qu'il a poussé en s'écrasant au sol qu'on s'est aperçu qu'on avait oublié de fixer l'autre bout de l'élastique. On est tête en l'air, tout de même! Maintenant, Panda, qui a subi un tassement de la colonne vertébrale, se fait appeler "Koala", animal encore plus paresseux que le Panda et beaucoup plus petit, et se cache sous les armoires de la rédaction pour dévorer des mangas érotiques tranquille.

Vous pouvez profiter de la vue pendant votre descente. Alors, un saut à l'élastique organisé par l'équipe professionnelle de C+, cela vous tente?

la planète (une caverne glacée, une région volcanique, un site archéologique, un parc de jeux...), chacune représentant un niveau.

Par bonds et par vaux

Vous pouvez rebondir partout: sur les toits, sur les châteaux, sur des plates-formes, sur vos adversaires... Il y a deux phases dans vos déplacements, celle pendant laquelle vous sautez en l'air... et celle pendant laquelle vous retombez! Logique, me direz-vous. Si la première partie de votre saut n'appelle aucun commentaire, la descente est assez bien réalisée, avec un effet de décélération de la chute, puis stabilisation après une suite de rebonds successifs, qui évoque le saut à l'élastique. Je



Une carotte géante: saisissez-vous en!



Encore un item à se mettre sous la dent!



L'espace aérien est encombré: attention aux collisions, aux attaques des insectes et des prédateurs!



Un item à récupérer: cette roquette va vous propulser plus haut que jamais.



Les combats deviennent furieux lorsque vous tentez de poser la patte sur une plate-forme occupée.

Gokudjô Parodius Da! Deluxe Pack

Konami, après avoir observé le lancement et les premiers résultats des ventes de la console 32 bits de Sega, a dû trouver le résultat satisfaisant puisque, sans attendre plus longtemps, il se lance dans la réalisation de jeux pour cette plateforme. Contrairement à beaucoup d'éditeurs présents sur les deux fronts, PS-X et Saturn, Konami a décidé d'adapter sur les deux sœurs ennemies le même logiciel: Parodius.

Il faut dire que Parodius, célèbre shoot-them-up dont la version arcade avait très bien marché au Japon, n'est pas parmi les jeux techniquement les plus durs à adapter. Shoot-them-up à scrolling horizontal classique, il ne recourt ni à la 3D, ni au mapping de texture. La version Saturn devrait être la copie conforme de celle de la Playstation, mais ne pourra bénéficier de l'avantage principal de cette dernière: son polygoniseur. Espérons que Parodius sur Saturn saura éviter les écueils de la version PS-X, sortie peut-être un peu trop rapidement, à savoir des ralentissements en mode 2 joueurs.



L'univers délirant de Parodius à proximité des anneaux de Saturn!



Sous l'eau ou dans l'espace, le hit de Konami est une valeur sûre!

BLANC BONNET, BONNET BLANC!

Le Parodius Saturn lave-t-il plus blanc que le Parodius Playstation? Pour le savoir, nous avons demandé à Mme Dugenou, élève de Pal, de prendre une photo des deux jeux.



Parodius Saturn



Parodius PS-X



Parodius Saturn



Parodius Saturn



Parodius PS-X



Parodius PS-X

98 rue OBERKAMPF 75011 PARIS

Métro: Parmentier ou Ménilmontant

Ouvert du Lundi ou Samedi de 10h30 à 19h

**NOUS RACHETONS AUX MEILLEURS PRIX
VOS JEUX ET VOS CONSOLES :**

MD / SN / SFC / NEO-GEO / GG / GB

**REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT
LOCATION DE TOUS LES TITRES**

SATURN

SATURN	4300
VIRTUA FIGHTER	495
C. WORK KNIGHT	495
DAYTONA	549
PANZER DRAGON	549

PSX

PLAYTATION PSX	4490
TOSHINDEN	599
RIDGE RACER	599
ULTIME PARODIUS	599
PHILOSOMA	599

SUPER NINTENDO

BOMBERMAN 2	449
EARTHWORM JIM	449
STREET RACER	459
FIFA SOCCER	399
ROI LION	399
LEGEND	390
M. KOMBAT II	390
SECRET OF MANA	449
STUNT RACE FX	390
DONKEY KONG	449
ILLUSION OF GAIA	449
MICKAEL JORDAN	379
NBA LIVE	399
SHAQ FU	390
FINAL FANTASY VI	449
INDIANA JONES	449
LE RETOUR DU JEDI	449
BATMAN ET ROBIN	449
S. STREET FIGHTER	475
DBZ III	499
SAMURAI	490
NHL 95	390
ART OF FIGHTING II	490
MICKEY MANIA	350
NBA JAM II	490
SUPER PUNCH OUT	449
BREATHE OF FIRE II	390
RISE OF THE ROBOT	379
POWER DRIVE	379
DRAGON	379
SOCCER SHOOTOUT	449
WORLD HEROES II	449

SUPER NINTENDO occasion

BOMBERMAN 2	249
EARTHWORM JIM	290
STREET RACER	249
FIFA SOCCER	230
ROI LION	249
LEGEND	230
M. KOMBAT II	249
SECRET OF MANA	290
STUNT RACE FX	240
DONKEY KONG	290
ILLUSION OF GAIA	299
MICKAEL JORDAN	249
NBA LIVE	290
SHAQ FU	199
FINAL FANTASY VI	299
INDIANA JONES	275
LE RETOUR DU JEDI	290
BATMAN ET ROBIN	290
S. STREET FIGHTER	249
DBZ III	249
SAMURAI	290
NHL 95	290
ART OF FIGHTING II	340
MICKEY MANIA	249
SUPER PUNCH OUT	290
BREATHE OF FIRE II	290
RISE OF THE ROBOT	249
POWER DRIVE	249
DRAGON	249
SOCCER SHOOTOUT	290
WORLD HEROES II	290

CONSOLES occasion

SUPER NINTENDO	490
MEGADRIE	390
GAME-GEAR	299
GAME-BOY	199
SUPER GAME-BOY	299

32 X

32 X	1290
V. RACING DELUXE	390
DOOM	390
SUPER STARWARS	390

BEST GAMES

Tél. : 48 07 21 08

Fax. : 48 07 13 54

NEO-GEO CD

NEO-GEO CD + 2man.	3390
N.GEO CD occ. + 1 jeu	2800
JOYSTICK NEO-GEO	449
SAMOURAI II	449
KING FIGHTER 94	449
SAMOURAI I	390
A. OF FIGHTING II	390
A. DARK COMBAT	449
F. FURY SPECIAL	399
AERO FIGHTERS II	350
TOP HUNTER	350
LAST RESORT	350
SIDEKICK II	350
VIEWPOINT	449
STREET HOOP	449

3 DO

3DO FZ1 occ. + 1 jeu	2800
3DO FZ10 + 1 jeu	3800
S. STREET FIGHTER	390
S. SHODOWN	349
DEMOLITION MAN	349
NIGHT TRAP	349
SHOCK WAVE	349
RETURN OF FIRE	349
FIFA SOCCER	349
NEED FOR SPEED	390

NEO-GEO cartouche

NEO-GEO + 2 Man.	990
JOYSTICK CONTR.	449
SAMURAI II	1300
SAMURAI I	649
ART OF FIGHTING II	649
F. FURY SPECIAL	599
SIDEKICK II	650
W. HEROES II JET	650
SPINMASTER	449
ART OF FIGHTING	299
WORLD HEROES II	299
BLEU'S JOURNEY	199
VIEW POINT	350
K. THE MONSTER II	299
WINJAMMERS	449
FATAL FURY II	290
TOP HUNTER	649
LAST RESORT	350
TRASH RALLY	390
SENGOKU II	290
NINLA COMBAT	249
BURNING FIGHT	199
MUTATION NATION	290
LEAGE BOWLING	250

MEGADRIE

FIFA 95	375
EARTHWORM JIM	399
DRAGON	379
M. KOMBAT II	399
NBA JAM II	449
NHL HOCKEY 95	390
RISE OF THE ROBOT	399
SPARKSTER	349
NBA LIVE 95	399
SONIC III	349
STREET OF RAGE III	349
SOLEIL	379
PROBOTECTOR	349
MICROMACHINES II	375
LES STCHROUMPFS	349
SAMURAI	449
FLINK	349
SHINING FORCE II	379
LE ROI LION	395
BUBSY II	349
TINY TOON II	349

**BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24/48 H
A RETOURNER A BEST GAMES 98 RUE OBERKAMPF 75011 PARIS**

Nom : _____ Prénom : _____ Tél. : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX
Port : Console 50 F / Autre 30 F		
Règlement : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat	Total à Payer	

☐ C.B. n° : _____ Titulaire : _____
Expire fin : ____ Signature : _____
Prix en FF révisable sans préavis. Offre dans la limite des Stocks disponibles.

ASTAL



Astal a enfin réussi à mettre la main sur Leda, transformée en oiseau.



Sur un chemin fait de blocs de cristal transparent, Astal affronte un de ses innombrables ennemis.

Astal n'a jamais été présenté ni annoncé jusqu'alors. Et, soudainement, Sega dévoile une version bien avancée, alors que, pour la plupart des autres projets Saturn, on a généralement droit à quelques images, le plus souvent tirées de la démo sur Silicon ou Mac. Et les mois passent avant que l'on puisse voir le jeu tourner...



Les paysages oniriques d'Astal, la lumière tamisée de ses décors... tout contribue à donner l'impression de pénétrer un univers fabuleux.

Oyez, oyez, bonnes gens, le fabuleux récit des aventures d'Astal! Je vais tenter de résumer les 175 volumes de 52 pages chacun qui composent le scénario de ce nouveau jeu de plates-formes... Et oui! Les programmeurs se mettent dorénavant à écrire de vrais scénarios, ce qui nous change un peu des éternelles histoires de princesses qui enlèvent des dragons pour violer des savants fous à bord de prototypes de vaisseaux spatiaux! Quoi qu'il en soit, Astal est un jeu fort sympathique, bien que pas encore terminé. Parmi ses points forts, à part un scénario consistant, on peut relever l'existence d'un dessin animé, qui rappelle les meilleurs moments de Disney tant par les couleurs pastel que par le ton enlevé, et des décors et des personnages aussi originaux qu'attachants. Quant à l'action, rien de très original dans ce jeu où Astal passe son temps à escalader les décors, à déraciner des végétaux pour les lancer à la figure de ses adversaires avant de leur tomber dessus à bras raccourcis! Cependant, certaines scènes qui ont recours à des animations et des déformations de sprites 2D, donnent presque l'impression que le jeu est en 3D!

Et Antowasu créa Astal

La divinité Antowasu créa le monde. Elle répandit sur Terre diamants, rubis, topazes, gemmes et cristaux. Du rubis, elle créa un homme, Astal, qui ressemble à un petit lutin trapu et espiègle. Il a la force de la pierre précieuse dont il est né. De l'émeraude, elle engendra une femme, Leda. Celle-ci était aussi douce et tranquille qu'Astal était batailleur et mauvais garçon. Malgré son sacré caractère, Astal aimait Leda et la protégeait

des bêtes féroces. Après avoir créé ce monde, et fatiguée par l'énergie que cela lui avait demandée, Antowasu s'endormit. Pendant son sommeil, débarque Jelado, un dieu vicieux. Il veut devenir maître du monde merveilleux des gemmes. Il crée à son tour un homme, Gaisto, qui, comme son maître, est une crapule finie et ne lit pas Consoles+. Jelado donne l'ordre à sa créature de se débarrasser d'Astal et de Leda, cette dernière étant transformée en volatile. Gaisto s'empare de Leda et l'emprisonne au fond de l'océan. Astal assèche alors la mer pour venir à son secours. Mais Antowasu se réveille et, constatant la disparition de la mer, se met en colère contre Astal. Elle le punit et l'enchaîne à l'aide d'une gigantesque chaîne de métal à la Lune.

Les combats des chefs

Puis elle s'aperçoit que l'infâme Jelado rôde dans les parages, et les deux dieux commencent à se crêper le chignon. Cet affrontement de titans se solde par la victoire d'Antowasu, qui en sort néanmoins exténuée par les combats durant lesquels elle a reçu de nombreuses blessures. Elle sépare le corps de Jelado en une multitude de morceaux qu'elle éparpille à travers le monde. Puis elle se rendort afin de récupérer. Pendant ce temps, Gaisto kidnappe de nouveau Leda, à croire que c'est devenu chez lui une seconde nature. Astal, du haut de sa prison lunaire, a tout vu. Fou de rage, il détruit la Lune et se libère de sa chaîne. Il se met à la recherche de Leda puis se dirige, pour se venger, vers le château de Jelado, où Gaisto tente d'aider ce dernier à se recréer en reformant son corps. Astal combat Gaisto, et réussit à le

vaincre. Mais Gaisto, avant de passer de vie à trépas, parvient à transférer son énergie vitale à Jaledo, lui permettant de revenir à la vie! Astal affronte alors Jaledo. Malheureusement, le dieu est nettement plus fort que notre lutin, qui meurt pendant le combat. De la lumière s'échappe alors de son corps et, miracle!... Astal ressuscite à son tour. Cette seconde naissance a été bénéfique pour lui: il est devenu un gentil garçon et son corps est encore plus puissant qu'avant. Il affronte à nouveau Jaledo, et cette fois-ci, en vient à bout. Antowasu se réveille alors, et décide d'aller créer un autre monde ailleurs, confiant celui-ci à Leda et à Astal!



Les décors de l'univers de gemmes d'Astal ont été très bien rendus par les artistes, qui ont su utiliser largement la palette graphique étendue de la Saturn.

LE BOSS DE FIN DE NIVEAU FAIT FEU DE TOUTES FLAMMES!

Les attaques de ce dragon sont splendides. Son sprite a été dessiné sous tous les angles. Il surgit de tous les côtés de l'écran, donnant l'impression d'être partout et nulle part à la fois! De plus, les programmeurs ont joué sur les changements d'échelle du sprite, et on a le sentiment qu'il disparaît au loin, avant de fondre sur vous en gros plan.



Le sprite du dragon, vu de dos, opère un zoom arrière. Le joueur a l'impression qu'il fond sur sa proie tel l'aigle sur le têtard émasculé.

Le boss patrouille dans son royaume, prêt à enflammer les ardeurs des impudents qui oseraient s'y promener.



Leda vous sera d'une grande utilité.



Il ne reste plus que sa tête, mais il est toujours aussi combatif.



Astal a la dureté du rubis dont il est issu. A bon entendeur...!

LE JAPON EN DIRECT

**NBA JAM
Tournement
Edition
449 F**
10 % sur le 2^e Jeu Acheté*
* sur le jeu le moins cher

**CONSOLE
GAMES**

SATURN + Jeu 4 290
PSX + Jeu 4 490
NEO CD + Jeu 3 490
32X + Jeu 1 390

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz + jeu	849	650	450
International Soccer	390	300	200
Mario Kart	249	150	100
Mickey Mania	290	200	100
Ghoul Patrol	190	150	100
DB24	390	300	200
Fatal Fury Special	390	300	200
Samurai Shodown	398	300	200
Secret of Manat	429	300	200
Super Metroid	190	150	100
Megaman X 2	449	300	200
Earthworm Jim	398	300	200
Final Fantasy 6	449	300	200
Donkey Kong	398	300	200
Street Racer	359	290	200
Soccer Shoot out (capcom)	290	tél	tél
Smash Tennis	190	tél	tél
NBA JAM T.E.	449	tél	tél
Autres titres	tél	tél	tél

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + jeu	590	400	300
Virtua Racing	390	300	200
DBZ	390	300	200
Yu Yu Akusho 2	349	300	200
NBA JAM	190	tél	tél
NBA JAM T.E.	398	tél	tél
Monster World 4	190	tél	tél
Bomber man 94	349	290	200
View Point	398	300	200
Samurai Shodown	449	350	250
ATP Tennis	398	300	200
Mickey Mania	249	190	100
Soleil ou Flink	349	290	200
E. Jim	389	300	200
Probotector	349	290	200
Eternal Champion	149	tél	tél
Ayrton Senna	90	tél	tél
Mortal Kombat 2	190	tél	tél
Autres titres	tél	tél	tél

3 D O	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Samurai	349	290	200
Fifa	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Thème Park	349	290	200
Return Fire	349	290	200
Suprême Warrior	349	290	200

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	1690	1490	tél
Néo CD + Jeu	3490	2900	2500
WII2 Jet	690	590	tél
Samurai Shodown 2	890	tél	tél
Samurai 2 CD	398	300	200
King of Fighters CD	398	300	200
Street hoop	tél	tél	tél

GOODIES

Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F
Cartes (2 F), Posters (20 F) etc...

Titres PSX et SATURN
Tél. - PRIX CANON

ENVOI COLISSIMO 48 Heures - Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F - Règlement : CB, chèque, CRBT

LES ATTAQUES GONFLÉES D'ASTAL



Après avoir inspiré profondément...



... Astar projette sur ses adversaires des poussières de diamant.

LA SAGA ASTAL EN SON ET EN IMAGES

Le scénario d'Astar vous paraît confus? Ne craignez rien: les développeurs de Sega ont su le rendre compréhensible par tout le monde!

Astar, qui s'est libéré en détruisant la Lune, porte encore aux poignets les fers qui l'y attachaient.



A pieds joints, Astar s'attaque à ses adversaires.



Leda, transformée en volatile par l'affreux Jelado, une fois libérée, sert de guide à Astar.



La puissance du coup de poing d'Astar fait éclater le sol en morceaux.



Ce dragon mort-vivant ne résistera pas à l'attaque combinée d'Astar et de Leda.

PETIT, MAIS COSTAUD...

Astar a beau n'être pas très grand, il compense largement sa taille par une grande force. Voici sa spécialité: le lancement de poireau! Après avoir déraciné un arbre, il le projette de toutes ses forces. Un zoom automatique est alors opéré sur la tête d'Astar, en train de grimacer sous l'effort, avant que, d'un élan final, il envoie le végétal à la tête de l'adversaire.



Nous pratiquons
la VPC

EPROM

Nous reprenons
et nous vendons
de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris
RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38.
Métro Cluny-La-Sorbonne

LE TEMPLE DU CD ROM

3DO - SATURN - NEC FX32 - JAGUAR - NINTENDO -
SONY PSX MEGADRIVE - AND MORE...!

Jeux Super Nintendo

Demon's crest **379F**
Super Punch Out **Tél.**
DBZ 3 **449F**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux Jaguar

Lecteur CD ROM **1390F**
Jeux CD ROM **Tél.**
Zool 2 **379F**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux 32 X **Tout à 449F!**

PC-FX (Pal) **3990F**

PC - CD ROM

Ecstatica **299F**
Wing Commander III **425F**
Little Big Adventure **385F**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux Megadrive

Cannon Fodder **359F**
Phantasy Star IV **Tél.**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux 3DO

Paatank **249F**
Shock Wave 2 **279F**
Autres jeux **Nous consulter**

Neo Geo CD

King Of Fighters'94 **399F**
Autres jeux **Nous consulter**

Saturn

Clockwork Knight **4290F**
Victory Goal **399F**
Autres jeux **549F**
Nous consulter

**P
S
X
(RVB)**

4290F

**Occaz : des tonnes de jeux
à des prix sympas!**

**REVENDEURS :
CONTACTEZ NOUS
AU 46 34 09 00 (FAX)**

JEUX PSX : TOUT À 499F

- Ridge Racer
- Toshiden
- Parodius
- Tekken
- Phyllosoma
- Motor Toon GP
- Cosmic Race

- Raiden Project
 - Kileak The Blood
 - Zero Divid
 - Metal Jacket
 - PSX Boxing
 - Jeu de Foot
- (Titre non retranscrit)

- Cyber Slade
- And More...

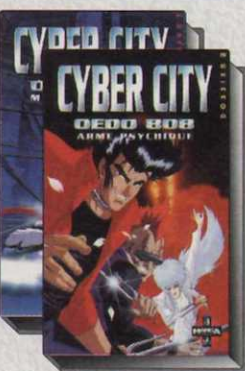
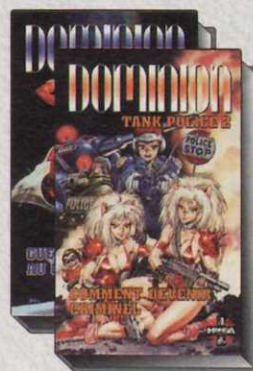
**Jeux Vidéo, Laserdisc
Vidéo, PC,
CD Rom, Goodies
(DBZ - Sailor Moon)...**

46 34 24 16

TIENS! LES NOUVEAUX



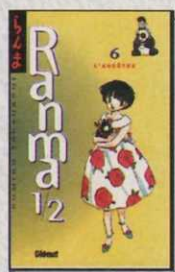
- Akira le film Secam VF 147 F
- Akira le film Laser Disc VF 397 F
- Borgman 2058 Secam S.T. F. 147 F
- En 2058 à Tokyo, 3 jeunes gens munis d'armures spéciales luttent contre le crime.
- Cyber City Vol.1 Secam VF 127 F
- Cyber City Vol.2 Secam VF 127 F
- Dans un Tokyo du futur, on fait appel à des repris de justice pour résoudre les affaires délicates.
- Dominion Vol.1 Secam VF 147 F
- Dominion Vol.2 Secam VF 147 F
- Les aventures souvent loufoques d'une section de police aux méthodes originales.
- Lemnear Secam S.T. F. 137 F
- Lodoss 1 Secam S.T. F. (ép. 1-3) 167 F
- Lodoss 2 Secam S.T. F. (ép. 4-5) 137 F
- Lodoss 3 Secam S.T. F. (ép. 6-7) 137 F
- Pack Lodoss Vol 1+2 297 F
- Pack Lodoss Vol 1+2+3 397 F
- Les aventures de Pam et ses amis. On fait connaissance dans le volume 3 de la belle elfe noire Pirotess...
- Slow Step Secam S.T. F. 147 F
- Une lycéenne, témoin d'un crime, doit se déguiser pour échapper à ses agresseurs.
- Urotsukidōji Secam VF 167 F
- Urotsukidōji II Pal V Ang. 147 F
- Urotsukidōji III.1 Pal V Ang. 147 F
- Urotsukidōji III.2 Pal V Ang. 147 F



- Urotsukidōji III.3 Pal V Ang. 167 F
- Urotsukidōji III.4 Pal V Ang. 167 F
- Ushio & Tora V.1 Secam S.T. F. 117 F
- Ushio & Tora V.2 Secam S.T. F. 117 F
- Ushio, un garçon, libère un démon emprisonné dans un temple. Il devra sympathiser avec lui pour se débarrasser d'autres créatures.
- Yohko Vol.1 Secam S.T. F. 117 F
- Yohko Vol.2 Secam S.T. F. 117 F
- Yohko, une jeune fille de 16 ans, se retrouve malgré elle à chasser les démons...

PACK : 297 F

Lodoss



- Mangas Ranma 1/2 en Français (N & B)
Sortie du Tome 13 fin mars.
- Tome 1 «La source maléfique» 37 F
 - Tome 2 «La rose noire» 37 F
 - Tome 3 «L'épreuve de force» 37 F
 - Tome 4 «La guerre froide» 37 F
 - Tome 5 «Les félins» 37 F
 - Tome 6 «L'ancêtre» 37 F
- Vidéos Ranma 1/2 sous-titrées en Français.
Sortie du volume 2 fin mars.
- Vol.1 (Oav 1&2) 147 F
 - Vol.2 (Oav 3&4) 147 F
 - PACK Ranma 1/2 297 F
- 1 vidéo Ranma au choix et 5 mangas Ranma au choix.
N'oubliez pas de préciser à la commande.

PACK : 297 F

- Black Magic 77 F
- Crying Freeman Tome 1 47 F
- Docteur Slump Tome 1 37 F
- Dominion 77 F
- Gunnm Tome 1 37 F
- Sailor Moon Tome 1 37 F
- Sailor Moon T.2 (fin mars) 37 F
- Street Fighter II Tome 1 47 F
- Street Fighter II T.2 (fin mars) 47 F



- Akira 1 «L'autoroute» 97 F
- Akira 2 «Cycle Wars» 97 F
- Akira 3 «Les chasseurs» 97 F
- Akira 4 «Le réveil» 97 F
- Akira 5 «Désespoir» 97 F
- Akira 6 «Chaos» 97 F
- Akira 7 «Révélation» 97 F
- Akira 8 «Le déluge» 97 F
- Akira 9 «Visions» 97 F
- Akira 10 «Revanches» 97 F
- Akira 11 «Chocs» 97 F
- Akira 12 «Lumière» 97 F
- Akira 13 Sortie courant Avril 97 F
- Animeland 1 30 F
- Animeland 15 35 F
- Animeland 16 35 F
- Animeland 17 35 F
- Appleseed Tome 1 77 F
- Appleseed Tome 2 77 F
- Kaméha 1&2 reliés 47 F
- Nomad Tome 1 97 F
- Nomad Tome 2 97 F
- Orion Tome 1 77 F
- Orion Tome 2 77 F
- Vidéo Girl Ai Tome 1 30 F
- Vidéo Girl Ai Tome 2 30 F
- Vidéo Girl Ai Tome 3 30 F
- Vidéo Girl Ai Tome 4 30 F
- Vidéo Girl Ai Tome 5 30 F

- MAPS Vol.1 (Secam S.T. F.) 147 F
- Une androïde recherche un jeune garçon qui se révèle être le descendant de pirates de l'espace. Ces mêmes pirates ont caché quelque part un fabuleux trésor.



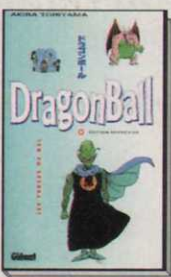
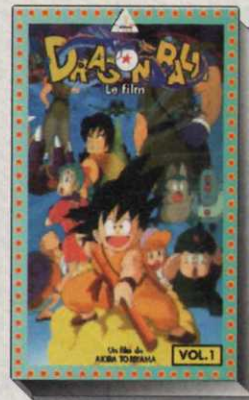
DBZ SONT LÀ! (ENTRE AUTRES)

Vidéos Dragon Ball Z Secam, en version Française. Sortie des 4 nouveautés (9-11 et Le film courant Mars). Les jaquettes de ces 4 vidéos ne sont pas définitives.

- DBZ 1 «La poursuite de Garlic» 137 F
- DBZ 2 «Le robot des glaces» 137 F
- DBZ 3 «Le combat fratricide» 137 F
- DBZ 4 «La menace de Namek» 137 F
- DBZ 5 «La revanche de Cooler» 147 F
- DBZ 6 «100000 guerriers...» 147 F
- DBZ 7 «L'offensive des cyborgs» 147 F
- DBZ 8 «Broly le super guerrier» 147 F
- DBZ 9 «Mercenaires de l'espace» 147 F
- Le fameux Bojack vient perturber un tournoi d'arts martiaux intergalactiques...
- DBZ 10 «Le père de Son Goku» 147 F
- Le volume 10 est un épisode spécial racontant toute l'histoire de Badack, le père de Son Goku et son combat contre Freezer. (Il le défrisa et le mit au frigo.) (Non, c'est pas vrai.)
- DBZ 11 «L'histoire de Trunks» 147 F
- Autre épisode spécial qui dévoile le futur chaotique d'où vient Trunks avant de remonter le temps pour guérir Son Goku.
- DB Le Film Vol.1 «Shenron» 147 F
- Réédition du premier film de Dragon Ball, sans le Z.
- PACK DBZ 3 vidéos 397 F
- 3 vidéos Dragon Ball Z au choix et un manga Dragon Ball au choix.
- N'oubliez pas de préciser à la commande.
- PACK DBZ 4 vidéos 497 F
- 4 vidéos Dragon Ball Z au choix, un manga à 37 F au choix et 10 cartes Hero Collection !
- N'oubliez pas de préciser à la commande.
- PACK DBZ 8 vidéos 897 F
- 8 vidéos Dragon Ball Z au choix, un manga Dragon Ball au choix et 10 Points Toon supplémentaires (soit 18 Points Toon d'un coup, de quoi avoir une vidéo gratuite !)
- N'oubliez pas de préciser à la commande.



DRAGON BALL Z



- PACK DBZ 4 vidéos 497 F
- 4 vidéos Dragon Ball Z au choix, un manga à 37 F au choix et 10 cartes Hero Collection !
- N'oubliez pas de préciser à la commande.

PACK : 497 F

Mangas Dragon Ball en Français (N & B)
Sortie du Tome 13 fin mars.

- Tome 1 «Sangoku» 37 F
- Tome 2 «Kamehameha» 37 F
- Tome 3 «L'initiation» 37 F
- Tome 4 «Le tournoi» 37 F
- Tome 5 «L'ultime combat» 37 F
- Tome 6 «L'empire du ruban...» 37 F
- Tome 7 «La menace» 37 F
- Tome 8 «Le duel» 37 F
- Tome 9 «Sangohan» 37 F
- Tome 10 «Le miraculé» 37 F
- Tome 11 «Le grand défi» 37 F
- Tome 12 «Les forces du mal» 37 F
- Tome 13 «L'empire du chaos» 37 F

Mangas Dragon Ball Z en japonais (N & B)

- DBZ 36 40 F
- DBZ 37 40 F
- DBZ 38 40 F
- DBZ 39 40 F
- DBZ 40 (sortie courant Mars) 40 F



PACK : 297 F

- PACK Iria+Venus War 297 F
- Qualité des scénarios et de l'animation : ces cassettes sont le coup de coeur de La Boutique Toon !

- Venus War (Secam VF) 167 F
- Une jeune journaliste se retrouve mêlée à une bande de motards rebelles occupant Vénus (la planète). Un grand film de science fiction.

- Iria Vol.1 (Secam S.T.F.) 137 F
- Sur la planète Mice, Iria affronte le Zeiram, une créature monstrueuse et sanguinaire. D'après les personnages de l'auteur de Video Girl AI. (Masakazu Katsura)



NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT !



COMMANDER, DEMANDER LE CATALOGUE :
Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. **Expédition le jour même de la réception de votre commande !**

Réservation d'articles : commandez séparément, ils vous seront expédiés dès leur sortie. Si vous payez par **carte bancaire**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel.

Chronopost (J+1) ou coursier (livraison le soir-même à Paris) : commandez par téléphone (uniquement paiement par CB).

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : La Boutique Toon / Libre réponse n°268
(n'oubliez pas le paiement !)

TITRES	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert	
6	
7	

Catalogue couleur Mars-Mai 95 (24 pages) Gratuit

NOM : _____
 PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE P. : _____
 VILLE : _____
 Date de naissance : _____

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES
FRANCE MÉTROPOLITAINE / DOM TOM :
 Envoi normal (5 jours environ) 27 F
 Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP) 37 F
 Supplément envoi recommandé 12 F
 DOM (Recommandé avion) 57 F
 TOM (Recommandé avion) 87 F
EUROPE
 Envoi recommandé économique 60 F
Contre-remboursement : ajoutez 39 F
TOTAL A PAYER

□ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
 □ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
 N° _____

Expire à fin : ____ / ____
 Signature : _____

□ Mandat (ordre de «Pixtel»)
 □ Contre Remboursement
 □ Eurochèque

(16.1) 49.76.19.63
Lun-Ven 10h-19h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

ATARI PRÉSENTE SON CD-ROM

Salon du jouet. Mercredi 25 juillet. Impossible d'être à l'heure vu les embouteillages (et la longue distance qui sépare notre bureau de Villepinte), mais on n'a rien loupé. Cela se passait au Salon du jouet (seul Bandai et Atari étaient présents) dans une petite salle sombre où une vingtaine de journalistes de la presse spécialisée française avaient été conviés. Pour la première fois en France, on pouvait y admirer le CD-Rom du Jaguar, et une version 2 joueurs de Doom (celle avec le Jag Link). Passons sur les sempiternelles phases marketing, les habituelles lignes directrices pour l'année à venir, et les salivantes démos. Et concentrons-nous sur le lecteur CD. Sa sortie est prévue pour le premier trimestre 95 (donc d'ici à bientôt), et son prix a été fixé à 1 390 francs, avec un jeu compris. Ce lecteur est muni d'un système spécifique, baptisé Virtual Light Machine (VLM), qui permet de s'amuser avec des défilements d'images psychédéliques lors de l'écoute d'un CD audio. Et vous aurez également la possibilité de connecter une carte vidéo (environ 600 francs) sur le support de manière à faire tourner des films sur CD. En ce qui concerne les jeux, Battlemorph, Blue Lightning, Highlander, Demolition Man et Creature Shock devraient voir le jour d'ici peu, et en tout cas pas plus tard.

TAKE IT "IZZY"

"La mascotte officielle des jeux d'Atlanta a une tête d'œuf." C'est sur ce constat quelque peu troublant que nous avons débuté notre évolution dans Izzy's Olympic Quest, un des nouveaux jeux d'US Gold. Cet œuf (ou pomme de terre, au choix) se retrouve dans une bien étrange galère. Il doit récupérer les cinq anneaux du sigle officiel des J.O., dérobé par un sombre vilain. Athlétique comme pas deux, il peut se métamorphoser en escrimeur ou archer par exemple, et devra évoluer dans un jeu de plates-formes aux couleurs éclatantes. Ses ébats olympiques seront disponibles sur SNIN et MD dès le mois de mai.



Un jeu de plates-formes qui aurait pu paraître très classique si l'on ne prenait pas en compte la possibilité de se métamorphoser en sept sportifs différents.

GAMETEK



Quarantine sur 3DO promet des carnages assez sanglants.

Présent depuis longtemps dans le domaine de l'édition de jeux vidéo PC ou consoles, Gametek vient de créer un nouveau département consacré au développement de jeux interactifs pour les plates-formes informatiques de la prochaine génération: Alternative Reality Technologies (ART). En plus de cette nouvelle structure de développement, Gametek vient de racheter une part de la société Take 2 (qui se consacrera au développement Ultra 64, Saturn et 32X), ainsi que la totalité d'Imagexel (à l'origine de Quarantine), qui deviendra Gametek Canada. Quant aux jeux à venir, sont prévus Quarantine et Hell sur 3DO. Quarantine est une sorte de Doom version motorisée (vous êtes au volant d'un taxi de la mort qui

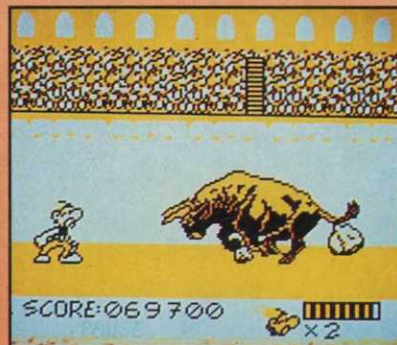
explose tout sur son passage), tandis que Hell n'est autre qu'un jeu d'aventure particulièrement flippant. On notera également l'arrivée de Brutal sur 32X qui, même s'il n'apporte pas grand-chose à ses petits frères (à part quelques nouveaux persos ainsi que des décors plus travaillés), n'en reste pas moins un jeu de combat original, au principe novateur. Tout cela devrait débarquer dans le courant du mois de mai.

INFOGRAMES AU KILO

Les personnages d'Uderzo commencent à peser lourd dans le capital d'Infogrames. Nous avons eu droit à Astérix, voici venir son gros ami, Obélix, sur SNIN et GB. Sur SNIN, l'aventure est longue de 25 niveaux et vous aurez tout loisir de jouer à deux simultanément. Comme d'habitude, l'humour est à l'honneur, et les animations sont de qualité. Sur Game Boy, l'on retrouve également une aventure palpitante qui s'étend sur 22 niveaux mais le mode 2 joueurs n'est plus de mise. Au mois de juin, nous saurons si le jeu fait le poids...



Obélix sur SNIN vous propose d'évoluer dans un jeu de plates-formes.



La difficulté de la version GB est assez élevée.

LA SATURN EN DEUIL?

On va commencer en faisant saliver ceux qui ont eu l'intelligence (ou pas) d'attendre la Saturn en version officielle. Voyez ce design accrocheur, ces courbes parfaites, cet ligne majestueuse, cette couleur féérique, cette sublime perfection... Rhaaa! Apprenez que la Saturn officielle sera de couleur noire et que son look sera celui de la version japonaise. Toujours pour un prix avoisinant les 3 000 francs, cette Saturn arrivera sur les étals de vos revendeurs préférés vers la fin de l'année. Apprenez par ailleurs que le département AM2 de Sega est sur la conversion de Virtua Fighter pour la 32X (automne 95). Tiens tiens... Cette même 32X qui, selon Sega, s'est particulièrement bien vendue pendant les fêtes, mais dont les retours pour cause de dysfonctionnements sont nombreux (un des processeurs de quelques MD 1 ne supporterait pas la bête...).



La Saturn porterait-elle le deuil de la 32X?



14 RUE DES Gobelins 75013 PARIS

43.31.56.56

LUNDI-SAMEDI 11H-19H00

DIMANCHE DE 14H-19H00

MEGA TWIN 14 rue des gobelins 13e
JAPANIMATION-MANGAS-OAV-GOODIES

OAV-FILMS

CIBER CITY	(VOL 1-2) FR 139
DOMINION	(VOL 1-2) FR 149
KEN	(VOL 1-5) FR 99
SHURATO	(VOL 1-5) FR 129
URITUKIDOJI	FR 169
LODOSS	(VOL 1-3) FR 169
VENUS WAR	FR 169
GUYVER	US 149
YOHKO	FR 139
USHIO & TORA	FR 139

AUTRES OAV EN STOCK

MANGAS-BD

KAZE	JAP 85
VIDEO AÎ GIRL	FR 35
BLACK MAGIC	FR 79
3X3 EYES	JAP 39
CITY HUNTER	JAP 39
APPLE-SEED	FR 79
SLAM DUCK	JAP 39
Y.Y HAKUSHO	JAP 39

AUTRES MANGAS EN STOCKS...!!?

GOODIES - DBZ - SAILOR MOON - STF2



GENIAL!!!

K7 VIDEO DBZ fr (1-14)	139
K7 VIDEO DBZ jap (9-14)	169
MANGAS N/B jap (1-40)	35
MANGAS N/B fr (1-12)	39
MANGAS couleur jap (1-14)	70
POSTER (40cmx50cm)	35
POSTER TISSUS (82x110)	149

FIGURINES PULZZE 500 pieces 149

BATTLE COLLECTION (vol 1-16) 149

PQT HERO COLLECTION 2 23

CARTES LAZERS 15

CARTES SIMPLE 4

JX DE 54 CARTES 99

FIGURINES DBZ 5 cm 22

FIG. DBZ DEFORMER 9cm 35

ETC.....



offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans preavis

NOM : PRENOM : F

ADRESSE : F

..... F

VILLE : TEL : TOTAL F

☐ CARTE BLEUE ☐ DATE D'EXPIRATION ☐

☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ SIGNATURE :

C-41

MEGA TWIN 14 Rue Des Gobelins Paris 13e

LES MEGA PLUS

BLANC MUSIQUE
6-rue STEPHANOPOLE
20 000 AJACCIO

3DO
SEGA NEO-GEO
GOODIES
JEUX VIDEO
MANGAS
NINTENDO

TEL : 95.21.07.62

GENIAL
S.MINTENDO - MEGADRIVE - 3DO
JAGUAR - 32X - PSX - SARTUN

LOCAGAMES

JEUX NEUFS - OCCASIONS
53 RUE DC. ESCAT - 13006 MARSEILLE
TEL 91.81.42.54 FAX 91.81.61.99

STREET FIGHTER ENFIN L'O A V

frais de port gratuit

129 FRs!!



offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans preavis

BON DE COMMANDE

PRIX 129 FRs TTC

MEGA TWIN

14 rue des Gobelins

75013 PARIS

TEL: 43 31 56 56

DATE D'EXPIRATION

SIGNATURE :

.....

.....

.....

LIBRAIRIE KATSUMI

BANDES DESSINEES JAPONAISES

- ☐ **Mangas** : grand choix en neuf et occasion de 20 à 100 F
- ☐ **Art Books** : de 190 à 280 F
- ☐ **Parodies érotiques** : 120 F
- ☐ **LD, CD, K7 vidéo, goods**

22, rue Titon 75011 PARIS

Tel : (1) 40 09 18 66

Recevez chez vous notre catalogue **gratuit** de vente par correspondance !
Pour cela envoyez nous une enveloppe timbrée à 4,40 Frs libellée à votre adresse.



LE GAME'S NOUVEAU EST ARRIVÉ

Pour les néophytes, Game's est le nom d'une chaîne de boutiques dédiées aux jeux vidéo qui existe depuis 82. Cette société s'est implantée un peu partout dans la région parisienne et ouvre à présent un nouvel espace de jeu à Vincennes. Vous y trouverez les dernières nouveautés en matière de consoles, mais également des jeux PC, ou tout simplement des goodies, des BD ou des mangas en vidéo. Heureux habitants de Vincennes (Vincennais, Vincennois?).

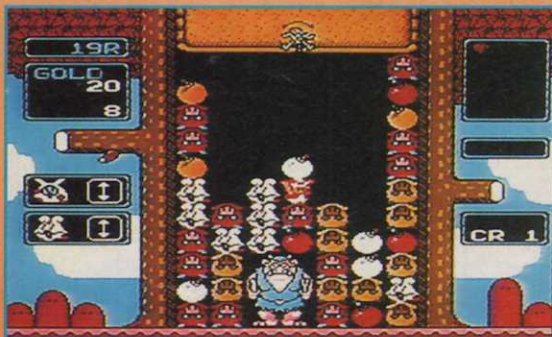


Game's,
28, rue du
Château,
94300
Vincennes.
Tél.:
43 98 29 29.

L'AMIGA CD 32 EXISTE ENCORE!

Eh oui, il reste une boutique à Paris qui s'occupe encore de cette console! Il faut dire que le patron, Michel, est un passionné de l'Amiga. Tout s'explique donc. Vous serez tout de même surpris de savoir que des jeux continuent à sortir sur cette bécane en Angleterre et à New Tech Vidéo (tél.: 43 57 60 06), 34, rue de Malte, 75011 Paris.

WARIO'S WOODS DU CÔTÉ DE LA NES



Wario's Woods présente tous les atouts d'un très bon jeu de réflexion. Sortie prévue en mai. Action et humour.

La version NES de Wario's Woods est identique à la version Super Nintendo. Seuls, bien évidemment, les couleurs et les graphismes diffèrent. Cela ne gêne en rien cependant la jouabilité. On retrouve donc notre petit ami Toad dans un jeu à la Tetris. Celui-ci a pour mission de vider l'écran de chacune des pièces de couleur qui l'encombrent (l'écran, pas Toad). "Mais non, mais non, la Nes n'est pas mo-o-orteu!..."

NINTENDO ATTAQUE SAMSUNG POUR CONTREFAÇON

L'affaire est énorme et risque d'avoir des retombées importantes. Nintendo confiait au géant coréen Samsung la fabrication de la plupart des composants de ses cartouches (comme la Rom 32 bits de DKC). Fort de cette position, Samsung s'est permis de récupérer certains de ces composants pour les revendre à des sociétés chinoises, américaines ou européennes, baignant dans le trafic de la contrefaçon, pour qu'ils les utilisent en vue de faire des cartouches pirates. L'affaire était fort rentable et aurait perduré si Samsung n'avait fait l'erreur de laisser l'empreinte de Nintendo sur les composants. Erreur qui a mené Nintendo à attaquer Samsung en justice. Le préjudice estimé se monterait à près de 3 billions de dollars (vous imaginez la somme...), et quand l'on sait que Samsung ne pèse "que" 10 billions (de dollars, toujours), on comprend que cette société se soit entourée d'une armada d'avocats!

LES PIEDS SUR TERRE ET LA TÊTE DANS LES NUAGES (suite)

Nous vous avons parlé, il y a quelque temps de cela, de l'ouverture du centre Sega/McDonald's "La Tête dans les nuages", à Amiens. L'affaire semble avoir porté ses fruits puisqu'un centre similaire (et même plus grand) va ouvrir ses portes sur Paris, le 25 mars, passage des Princes, 5 boulevard des Italiens, dans le deuxième arrondissement. Vous y retrouverez des machines inédites en Europe, comme le Daytona Special (8 joueurs), le Sega Rally (4 joueurs), ou l'AS-1 (un simulateur monté sur vérins hydrauliques, qui bouge selon ce qu'il y a à l'écran...). On tente de réconcilier parents et enfants autour du jeu vidéo puisque de nombreux espaces sont consacrés aux goûts de chaque tranche d'âge. Vous trouverez sans doute votre bonheur parmi les 90 machines installées et si ce n'était pas le cas, allez noyer votre chagrin dans un soda au McDo' d'à coté... D'ailleurs, vous pourrez

trouver des "Happy Meal Sonic" jusqu'au 14 mars dans tous les McDo' de votre région (pas dans celui de "La Tête dans les nuages" puisque l'opération s'arrête le 14 mars alors que le centre ouvre le 25).



La version de Daytona USA à laquelle vous pourrez jouer sera, comme sur la photo, munie de caméras qui filmeront votre bonne bouille toute crispée.

DIRT RACER D'ELITE

A peine installée dans ses locaux, la branche française d'Elite présente Dirt Racer sur Super Nintendo. Cette simulation de course tout terrain utilise le Super FX deuxième génération. Cela donne des graphismes en 3D mappée 16 couleurs. Une nouvelle technique, élaborée en association avec une université anglaise, permet de simuler des terrains accidentés et une adhérence particulièrement réaliste. Mais le plus prometteur reste le mode 2 joueurs en simultané. De sacrées courses en perspectives.



Dirt Racer est une simulation dotée d'un grand potentiel.

VIDÉO TIPS

Voilà que notre confrère Cyril Drevet se met en quête de la vidéo. Son premier méfait n'est autre que la cassette "Vidéo Tips", qui est censée vous renseigner sur les trois jeux de combat les plus forts de la SNIN (la MD a été ignorée, et l'on aimerait comprendre pourquoi, surtout lorsqu'il s'agit de DBZ), j'ai nommé Street Fighter II (toutes versions), Dragon Ball Z 2 et 3, ainsi que Mortal Kombat II. Vous pourrez retrouver des rubriques récurrentes qui vous permettront d'en savoir un peu plus sur les enchaînements possibles et sur les tips liés au jeu, ainsi qu'une présentation succincte des person-



Cette cassette sortira le 7 mars pour un prix avoisinant les 99 francs.

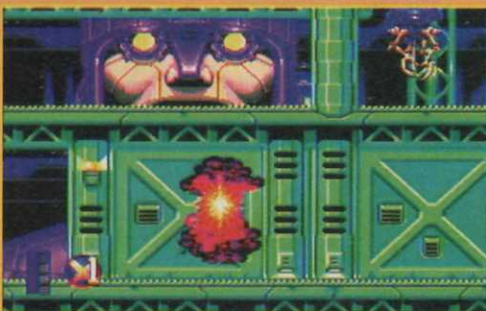
Vous pourrez la trouver en hypermarché et dans les magasins spécialisés.

nages (qui, à notre humble avis, n'apporte pas grand-chose...). Le montage est intéressant et les informations communiquées forment un bon compte rendu. Dommage que les enchaînements pour SF II ne s'exécutent qu'en passant derrière le personnage (si vous connaissez le jeu, vous savez que passer derrière un adversaire confirmé n'est pas chose facile...).

X-MEN II: TESTER OR NOT TESTER?

Oh, malheur! Oh, calamité! Vous allez certainement voir traîner dans vos boutiques fétiches quelques exemplaires de X-Men II sur MD. "Et pourquoi qu'est-ce qui l'ont pas testé les ("bip!") de Consoles+?", vous demanderez-vous avec raison? Ben, parce que la version que nous avions n'était objectivement pas testable. Il est dans l'air du temps de tester tout ce qui ressemble de près ou de loin à un jeu.

Histoire d'être à la page. De ne pas prendre de retard sur l'actualité. "On a dû le faire parce que la concurrence le faisait." Mais, boudiou! NOUS, ON NE TESTE PAS UN JEU QUI N'EST PAS FINI! Ça ne se fait pas. Et alors on vous dit: "Y'a ceci, y'a cela", alors on vous dit que c'est vachement beau alors que c'est peut-être un niveau qui ne sera pas conservé. Non, franchement



non, pas question de vous prendre pour des imbéciles. On le voit que c'est un bon jeu, ce X-Men II - et on espère que la version définitive sera encore meilleure -, mais, à l'heure où j'écris ces lignes, il n'est pas fini, donc intestable. Vous trouverez peut-être le test ailleurs, et même sûrement. Comme je le dis toujours, choisis ton camp, camarade.

3615 un choix Très agressif!

NOUVEAUTES MEGADRIVE

ROBINSON 95	395 F + 0 F
NHL HOCKEY ALL STAR	395 F + 0 F
THEME PARK	395 F + 0 F
STARGATE	395 F + 0 F
NHL QUATER BACK CLUB	395 F + 0 F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO

EURO ET US

SUPER STAR SOCCER	399 F + 0 F
SUPER PUNCH OUT	449 F + 0 F
DRAGON BALL Z 3 (VF)	469 F + 0 F
NBA JAM TOURNOI	489 F + 0 F

NÉO-GÉO CD

+ DE 20 Titres Dispo à partir de

389 F + 0 F

NEWS : Street Hoop - View Point
Agressor Dark Combat

NOUVEAUTES 3 DO

QUARANTINE	395 F + 0 F
RISE OF THE ROBOT	395 F + 0 F
VIRTUOSO	395 F + 0 F
MAGIC CARPET	395 F + 0 F
PRIMAL RAGE	395 F + 0 F
CLAYFIGHTER 2	395 F + 0 F
HELL	395 F + 0 F
DRAGONS LORE	395 F + 0 F

32 X (Version Megadrive 1 et 2)	1290 F + 0 F
NEO GEO CD + 2 pads (Pal ou NTSC)	3390 F + 0 F
3 DO FZ 1 + 1 JEU Pal/50 Hz	2990 F + 0 F
3 DO FZ 10 + 2 jeux Pal/60 Hz	3590 F + 0 F
JAGUAR + 1 PAD + 1 JEU	1990 F + 0 F
PSX SONY	4490 F + 0 F
SATURN + 1 jeu	4490 F + 0 F
+ 1 jeu	4490 F + 0 F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!
garantie 3 mois

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0 F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0 F
NEO GEO à partir de	990 F + 0 F
JAGUAR + 1 pad + 1 jeu	1590 F + 0 F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE
SUR UN SERVEUR QUI BOUGE
ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

TOTAL

COORDONNÉES

REGLEMENT

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

WARIO'S WOODS:

Pour l'achat de ce casse-tête,
le casse-pieds est offert.



WARIO'S WOODS

Wario, le casse-pieds public n°1, a envahi la forêt avec son armée de monstres et y fait désormais régner la terreur. Avec l'aide de Toad le héros champignon, tu dois faire le ménage dans les bois en alignant ces créatures maléfiques avec des bombes afin de les éliminer. Fais bien attention, Wario est prêt à tout pour te faire échouer dans ton entreprise : à chaque fois qu'il le peut, il secoue les arbres pour en faire tomber de nouveaux monstres tous plus vicieux les uns que les autres. Que ton courage et ta dextérité t'aident à les faire disparaître pour ramener à jamais la paix dans la forêt. Seul ou à deux joueurs, contre l'ordinateur ou en course contre la montre, avec Wario's Woods tu n'as pas fini de te casser la tête.



WARIO'S WOOD : LE CASSE TETE INTÉGRAL.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

Chaotix

SEGA/MD 32X
PLATES-FORMES
juin

La MD 32X se devait de se munir d'un Sonic. Il fallait un jeu bien speed qui mette en avant les capacités du support avec zooms, rotations et effets spéciaux à gogo. Chaotix arrive à point nommé, et montre quelques-unes des capacités propres à la 32X. Croyez-le ou non, la vitesse d'animation est encore plus stupéfiante que sur MD, et le plus incroyable, c'est que l'on arrive sans problème à voir tout ce qui se passe à l'écran. La fonction Zoom a également été mise à l'honneur, et vous pourrez faire grossir ou rapetisser votre compagnon. Car vous ne jouez pas seul: vous êtes lié à un autre personnage par le biais d'anneaux magiques. En mode 1 joueur, ce personnage est dirigé par vos actions. C'est-à-dire que quand vous sautez, il est obligé de suivre vu vos liens très... serrés. En mode 2 joueurs, un de vos compagnons pourra à loisir l'emmener où il veut dans la mesure de l'étirement disponible. Cette liaison a ses avantages, mais

aussi ses inconvénients. Vous pourrez vous en servir pour projeter votre compagnon sur des switch trop haut placés, mais, en contrepartie, vous devrez toujours réagir en fonction du "poids" que vous traînez quelques centimètres derrière vous. Dans le déroulement du jeu, on se rapproche considérablement d'un Sonic classique, avec des décors très psychédéliques, des anneaux, des télé (de nouveaux pouvoirs ont bien entendu fait leur apparition), et un Robotnik toujours aussi virulent.

Mais, aussi bizarre que cela puisse paraître, vous ne jouerez pas avec Sonic, mais avec six personnages (dont un caché) totalement inconnus de la galaxie "soniquienne" (à part Knuckles avec qui vous commencez le jeu), qui se mêleront, s'entredéchireront (quand vous n'avez plus d'anneaux) et se relieront dans une aventure haute en couleur et peu banale. Vous risquez d'apprécier.

ZONES-BONUS

Tout comme dans les autres Sonic, vous trouverez différents types de zones-bonus. Les premières sont constituées de gros anneaux cachés dans les décors (comme dans Sonic 3 ou Sonic et Knuckles), et les secondes, les Special Stage, sont accessibles grâce à de gros anneaux situés à la fin des niveaux, auxquelles vous accéderez si vous avez plus de 50 anneaux. Les images ci-dessous sont certes inertes, mais je peux vous assurer que, en pleine action, l'impression est époustouflante.



Les zones-bonus vous obligeront à éviter les carrés marqués "Exit" tout en récupérant les vies, les anneaux et les points.



Ces zones spéciales, qui vous permettent de récupérer les émeraudes, mettront vos réflexes à rude épreuve.



Comme dans tout bon Sonic, Robotnik chevauche de fières montures, et vous envoie valser sans vous demander votre avis.



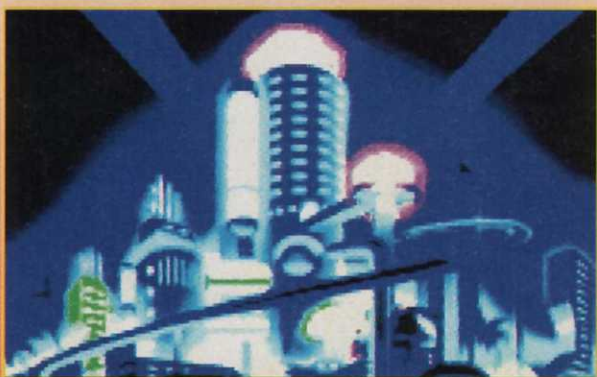
Une fois que vous aurez fini un niveau, vous devrez arriver à cette machine, qui choisira aléatoirement le niveau suivant.



Cinq personnages différents ayant leurs propres capacités pourront être choisis. Vous devrez les libérer au fur et à mesure des griffes de Robotnik.

UNE INTRO FORTE EN 3D!

Sonic et Knuckles nous avaient déjà habitués à un écran-titre tout en profondeur, avec des personnages modélisés en 3D. Ce Chaotix (même si la version dégotée par nos espions n'était pas finalisée) offre une superbe image du monde à parcourir avec, pour finir, les cinq personnages à sélectionner. On s'en prend plein la tête et on en redemande.



Certaines télés vous permettent à présent soit de vous grossir considérablement (pour sauter plus haut et détruire plus efficacement), soit de rapetisser (pour trouver des passages dérobés).



Dans le genre dons particuliers, Espio pourra s'accrocher au plafond et partir en toupie pour détruire ce que bon lui semble.



Il arrive parfois que votre partenaire se retrouve coincé en bas. Dans ce cas, sautez, et espérez qu'il revienne à vous grâce à la traction du lien.



Remarquez le zoom lorsque vous perdez les anneaux en votre possession.

Hagane

Hudson, célèbre société japonaise à qui l'on doit la non moins célèbre série des Bomberman, prépare en ce moment un beat'em up. Dans ce nouveau jeu, vous incarnez un ninja noir (comme la couleur de ses vêtements, et non pas celle de sa peau). Vous allez devoir affronter un à un les nombreux ennemis qui hantent les différents tableaux. Votre vie ne vaudrait pas un clou si vous ne pouviez récupérer de temps à autre de nouvelles armes: un crochet et un filin, des shurikens, des grenades à retardement ou encore quelques couteaux bien affûtés. L'animation des différents sprites est rapide et le scrolling de l'écran fluide. Le niveau de difficulté du jeu est assez élevé, ce qui fait que l'on progresse lentement, mais sûrement. Hagane est un jeu qui semble s'adresser aux personnes qui n'ont pas peur de perdre leurs dents en y jouant. Amis ninjas, à vos paddles!

HUDSON/SNIN
BEAT'EM UP
avril



Quand votre personnage détruit un ennemi, celui-ci explose et laisse tomber à terre gadgets et armes nouvelles.

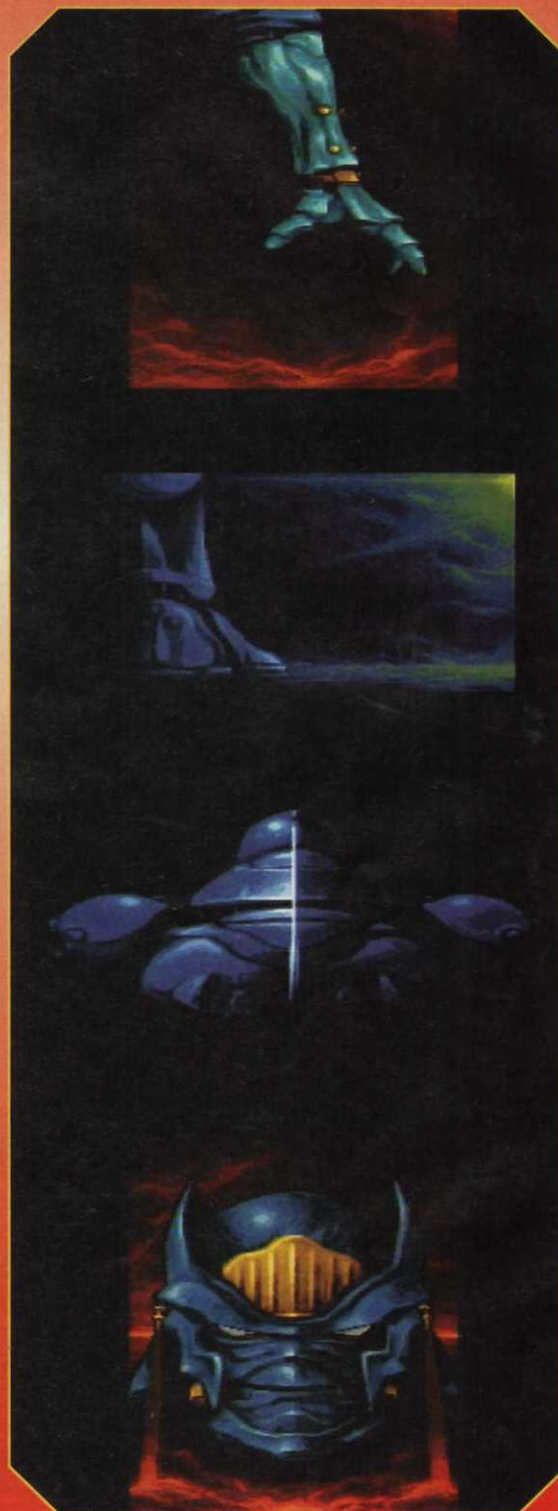


Accompagné d'un faucon, cet adversaire aux cheveux rouges dispose d'un armement très puissant.

Tel un combattant de Street Fighter, ce ninja blanc vient de décocher une boule de feu.



Dans les égouts de la ville, l'obscurité qui règne joue en faveur des monstres. Ceux-ci sont d'ailleurs plus impressionnants qu'en surface.



Pocky et Rocky 2

OCEAN/SNIN
SHOOT-THM-UP
avril

Baignant dans une ambiance très orientale, avec des personnages et des ennemis issus tout droit de la culture millénaire japonaise, Pocky et Rocky (la suite) vous invite à entrer de plain-pied dans l'univers du shoot-them-up, un genre trop délaissé par les éditeurs ces derniers temps. Les différences avec le premier épisode semblent nombreuses. Vous pouvez maintenant sélectionner trois personnages au début de l'aventure, au lieu de deux. Le mode 2 joueurs a également été retravaillé: le premier joueur prend plus de contrôle sur le second. Dans l'ensemble, l'action est toujours aussi soutenue et le challenge intéressant. Les dix niveaux (le premier fait office d'entraînement) ne seront pas de trop et les cartes (qui font office d'armes) risquent de rapidement vous manquer.



Le second joueur vient d'être transformé par un sort du premier joueur. L'inverse n'est malheureusement pas possible.



Le passage sur le dos du dragon mettra vos réflexes à rude épreuve. Sensations fortes au menu!



Pocky est le seul à ouvrir les coffres, et donc le seul à récupérer des magies.



Vous pouvez aller acheter quelques pouvoirs au marché du coin. Reste à savoir si vous avez assez d'argent.

FIFA Soccer

Voilà que la Super Game Boy (et donc la GB, bien sûr!) s'offre son FIFA Soccer. On reste toujours dans la lignée des grands frères, avec une maniabilité un peu douteuse et des décompositions de mouvements fort nombreuses. On retrouve également la foultitude d'équipes propres aux jeux de foot (49, pour être précis) et les nombreux tournois qui relancent constamment l'intérêt, si tant est que l'on soit un passionné (Exhibition, Tournoi, Elimatoire, Ligue ou Démo). Vous aurez également la possibilité d'affronter l'un de vos camarades, à l'aide de votre "link" ou de vos manettes (version SGB), et de retrouver les nombreuses options propres aux simulations d'E.A. Reste à vous sortir les bibines, les "pom-pom girls", les fanions et la Force... et vous serez paré.



Vous pourrez assister aux matchs de votre choix grâce au mode Démo. Chaque équipe a sa particularité, et c'est l'occasion de l'étudier.



On passe, on accroche, on tacle. Tout y est.

ELECTRONIC ARTS/GB
SIMULATION DE FOOT
avril



Lorsque les joueurs sont trop nombreux à l'écran, quelques ralentissements (et clignotements) sont à déplorer.



L'angle de vue est le même que sur 16 bits.

Wario's Woods

NINTENDO/SNIN-NES
RÉFLEXION
avril

On connaissait déjà Wario Land, la suite de Super Mario Land 1 et 2, voici qu'arrive prochainement Wario's Woods. Que se cache-t-il derrière un nom comme celui-ci? Un nouveau jeu de plates-formes, une machine à laver le linge, un aspirateur? Que nenni! Wario's Woods est en fait un jeu de réflexion pur et dur. Inspiré du très célèbre Tetris, Wario's Woods vous propose d'incarner Toad, le personnage à la forme de champignon que l'on pouvait rencontrer dans Super Mario 2 sur NES. Le but du jeu est de débarrasser chacun des niveaux de toutes les bestioles qui y traînent. Pour cela, Toad doit aligner au minimum trois pièces de la même couleur (diagonalement, verticalement ou horizontalement), puis les faire disparaître avec une bombe de couleur

identique à celle des pièces. Cela semble compliqué... et c'est compliqué! Enfin, seulement les trente premières minutes. Par la suite, tout devient plus clair et le plaisir de jouer prend le dessus. Un mode 2 joueurs est disponible tout comme un jeu contre la montre. Une pile de sauvegarde assure l'enregistrement de vos meilleures performances. Wario's Woods supporte d'ores et déjà la comparaison avec Tetris.



L'écran-titre tel que vous le découvrirez sur vos écrans.



Quand Toad termine un niveau avec succès, il exulte, fêtant son triomphe avec joie en faisant le "V" de la victoire.



Le diamant jaune qui est apparu sur la gauche de Toad fera exploser toutes les pièces jaunes à l'écran. Il apparaît rarement, sachez donc l'apprécier.



Quand le temps imparti en début de partie est terminé, Wario apparaît en haut à droite de l'écran. Il jette alors à l'écran beaucoup de pièces de couleurs différentes. Pas cool!

Shining Force CD

Une fois n'est pas coutume, Shining Force CD n'est pas une simple adaptation du jeu en cartouche avec une démo bidon en prime. Cette aventure inédite fait directement suite à Shining Force. Dix années se sont écoulées depuis la victoire sur le Dragon noir. Avec l'aide de Ken, Luke et Lowe, Anri est devenue la reine de Guardianna, son pays natal. Mais une terrible menace étend son ombre sur le paisible royaume. Hauts comme trois pommes, les descendants de la Shining Force vont s'unir dans une ultime bataille contre le Mal. Shining Force CD reste fidèle à son prédécesseur, et bénéficie de thèmes musicaux de très grande qualité, dignes du support CD.

SEGA/MEGA CD
WARGAME
avril



Toujours les mêmes scènes animées pour illustrer les combats.



Bien qu'ils ne soient pas interactifs, les dialogues n'en sont pas moins importants.



Cette partie du jeu s'inspire de Shining in the Darkness.



Les méchants sont au rendez-vous dans Shining Force CD.



Les phases de combat constituent l'essentiel du jeu.

Game Boy Gallery

NINTENDO/GAME BOY
RÉFLEXION
avril

Nintendo aurait-il le vague à l'âme? Voici quelque temps de cela, Nintendo nous proposait Ms Pac Man et Space Invaders, deux ancêtres des jeux vidéo. Mis à part Pong, il est impossible de remonter plus loin dans l'histoire des jeux vidéo. Impossible n'étant pas Nintendo, voici que la célèbre société japonaise nous propose une compilation de ses grands classiques Game and Watch. Vous vous souvenez de ces jeux à cristaux liquides auxquels on jouait dans les cours de récréation ou dans la voiture de ses parents? Voici qu'arrive exclusivement pour vous cinq de ces hits. Nintendo n'a rien changé aux jeux d'antan et nous livre un produit brut de plaisir. Tous ceux qui ont aimé les Game and Watch se replongeront avec délectation dans cette superbe compilation.



Dans l'un de ces cinq jeux, il faut jongler sans faire tomber l'une des balles. Seules trois erreurs sont permises.



Vous dirigez le personnage central, et devez amener une passerelle sous les pieds des passants afin de leur éviter un bain. Le jeu devient très délicat quand leur nombre augmente.



Ici, vous devez faire en sorte que votre personnage se trouve à proximité des taupes afin qu'il puisse leur taper sur la tête.

Tu veux en savoir plus, épater tes copains?
Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux,
Consoles, Mangas sur le
3615 CONSOLESPLUS

SAMOURAI

Après un an d'existence dans le circuit du jeu vidéo nous venons seulement de réaliser qu'il serait bon de vous préciser la chose suivante : les articles mentionnés dans nos publicités (et même dans les pubs des autres !...) sont TOUJOURS disponibles dans les boutiques **SAMOURAI**. Inutile de vous dire que nous restons perplexe devant cet étonnant phénomène : des centaines d'abrutis ont acheté un peu partout sur PARIS des jeux PSX entre 700 et 900 Frs alors que nous les avions en stock à 500 Frs. Ne soyez pas gogols, avant d'acheter quoi que ce soit de japonais, passez-nous donc un coup de fil... Enfin, devant l'aveu d'impuissance totale de nos petits collègues à importer efficacement les nouvelles consoles, nous avons décidé de faire un petit effort, ALLEZ ...

SONY / Console PSX + 1 jeu 4.500 Frs
(Memory Card 250 Frs / Manette 250 Frs)

Toshinden	499 F
Space Griffon	499 F
Ridge Racer	499 F
Motor Toon	590 F
Raiden	590 F
Panzer Dragon	590 F
Cosmic Race	590 F
Killeak the blood	590 F

SEGA SATURN / Console SATURN + 1 jeu 3.890 F

Victory Goal	549 F
Virtua Fighter	499 F
Gale Racer	549 F

SUPERFAMICOM

Chrono Trigger	549 F
X-Men	549 F
Mickey et Minnie	499 F
DBZ III	299 F

NEO GEO CD

Toutes les news à 399 F

NEC

Le plus grand choix de l'hexagone à partir de 99 F.
Les News à 499 F maxi / Possibilité de commander.

Et TOUJOURS... JAPANIM NUMBER ONE !

Des milliards de goodies et des quintaux de Mangas
Maquettes SON GOKOU Hyper Sayan 249 F / Toutes les
Figurines. Super Battle (du volume 1 au 16) sont TOUJOURS
dispos / Des dizaines de séries de rami Cards et posters sur
toutes les séries / Garage Kits résine / Maquettes Robots
Gundam / CD's Music à partir de 99 F / K7 Vidéo PALet
NTSC/LCD's / Air soft Guns / Mangas et Goods érotiques etc...

SAMOURAI VPC Particuliers / TEL : (1) 69.52.11.53
FAX : (1) 69.52.17.68

SAMOURAI Entrepôt GROSSISTE / TEL (1) 69.52.19.38
FAX : (1) 69.83.13.62

SAMOURAI : TROIS BOUTIQUES DE VENTE AU DETAIL
du 42 au 44 rue de Maubeuge 75009 PARIS
TEL : (1) 42.81.95.10.

ESPACE

3

games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM T.E	499,00
ANIMANIACS	349,00	NFL QUARTERBACK 95	549,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	NHL 95	479,00
BLACK HAWK	399,00	NIGEL MANSELL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	299,00
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	529,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STREET RACER	329,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STROUMPPS	299,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STUNT RACE FX	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
KICK OFF 3	369,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE ROI LION	399,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE RETOUR DU JEDI	399,00	SYNDICATE	449,00
MAXIMUM CARNAGE	299,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00	WARLOCK	549,00
NBA LIVE 95	479,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM	399,00	WORLD CUP USA 94	299,00

* NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F

- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX

ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F

TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	199,00	PILOT WINGS	99,00
CHOPFLIFTER 3	199,00	PITFALL	199,00
DAFFY DUCK	199,00	POPULOUS	169,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SKYBLAZER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER R TYPE	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER SOCCER	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
JURASSIC PARK	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	VORTEX	199,00
LEGEND	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LEMMINGS 2	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
MARIO KART	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00
MICKEYMANIA	199,00	WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CASTELVANIA (EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
CANNON FODDER	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON (EUR)	299,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK (EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
JOHN MADDEN 95	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
MICKEY MANIA (EUR)	299,00	WWF RAW (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		
NBA JAM T.E (EUR)	469,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUARTERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES

JAPONAISES : 68 F

AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

* ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR

CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F

AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise peritel + 1 manette 890 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
MICKEYMANIA	149,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	199,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GAUNTLET IV (EUR)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	149,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
PITFALL (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	195,00
SMASH TV (EUR)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOO (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	TEL
FATAL FURY SPECIAL	299,00
LIVE A LIVE	490,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4
ACTION GAME 3 299 F

RAMNA 1/2 4 199 F
FATAL FURY SPECIAL 299 F

IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHUNG BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTION REPLAY pour	
SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 FF
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour	
SUPER NINTENDO	129 FF

SUPER GAME MAGE
379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
4 A 8	129 F

**ARRIVAGE MASSIFS
D'ARTICLES
DRAGON BALL Z**

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

PARIS

LILLE

STRASBOURG

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS *M° Ledru-Rollin
TEL : (1)43 45 93 82

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI

3 DO

3DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux) 3DO PAL GOLDSTAR

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00	PATAANK	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/piece	QUARANTINE	299,00
CORPSE KILLER	399,00	REAL PINBALL	299,00
COVEN (ADULTES)	279,00	REBELL ASSAULT	375,00
CRIME PATROL	375,00	RETURN FIRE	399,00
DEMOLITION MAN	449,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
DRAGON LORE	375,00	ROAD RASH	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
FIFA SOCCER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
FLIGHT STICK	690,00	SEAL OF PHARAOH	375,00
GEX	375,00	SEWER SHARK	275,00
GRIDDERS	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
GUARDIAN WAR	375,00	SHADOW WAR	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
JAMMIT	375,00	SHOCK WAVE	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	STAR BLADE	375,00
KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00	STAR CONTROL II	375,00
LEMMINGS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
MEGA RACE	375,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MICROCOSME	299,00	THEME PARK	375,00
MYST	375,00	THE HORDE	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
NOVASTORM	375,00	VIRTUOSO	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
		WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1790 F

ALIEN VS PREDATOR	449,00	KICK OFF 3	TEL
BUBSY	399,00	SYNDICATE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	VAL D'ISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00
KASUMI NINJA	449,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1290 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BATTLE CORP	419,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
DUNE (EUR)	399,00	OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
HEINBALL(USA)	199,00	SONIC (JAP)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	SOULSTAR (EUR)	419,00
MICROCOSME (EUR)	349,00	STARBLADE (EUR)	419,00
MISTERY MANSION	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	WONDER DOG (JAP)	149,00
NBA JAM (EUR)	399,00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990

BATTLE HEAT 590,00
GRADUATION 590,00

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	DAYTONA USA
MYST		PANZER DRAGON
MAJONG		CLOCKWORK KNIGHT
GALE RACER		GOCHA
TAMA		VICTORY GOAL

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ GHOST PILOT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD	
HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.	

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROES II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + SAMOURAI 2 3590 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
MUTATION NATION	449,00
SAMOURAI SHODOWN	349,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

PLAYSTATION

MEMORY CARD	STAR BLADE
MOTOR TOON	TAMA
PARODIUS	TEKKEN
RAIDEN PROJECT	TOSHINDEN
RIDGE RACER	TWIN GODDESSES

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :

cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

TIPS



Mars est là, et on se rapproche petit à petit de la saison chaude. C'est aussi le mois de la sortie au Japon du nouveau RPG de Squaresoft, le fameux Chrono Trigger, carrément splendide. Ce mois-ci, votre livraison de tips comporte même des astuces pour la Game Boy, un peu oubliée ces derniers temps avec l'arrivée des 32 bits. Et qui dit nouvelles machines, dit nouveaux tips: trois

tips pour 32 bits, c'est un début prometteur! A vous les Furies de Toshinden et le bolide noir de Ridge Racer (deux jeux PS-X!) et une tonne de tips sur Virtua Fighter (Saturn). Mais rassurez-vous, je n'ai pas oublié les 16 bits, et je ne les oublierai jamais... Sur cette promesse, bonne triche!

Switch (alias monsieur Calendrier)

SNIN-MD

EARTHWORM JIM

Ces deux versions sont, on le sait, quasiment identiques, remarque valable également pour leur excellente durée de vie. Beaucoup de joueurs se trouvent souvent bloqués dans le jeu. Pour résoudre ce problème, le programmeur David Perry a inclus un Cheat Mode permettant d'une part de faire le plein d'énergie et de munitions, d'autre part de passer d'un niveau à l'autre.

SNIN

Pour avoir un Debug Mode

Pendant le jeu, enclenchez la pause et maintenez Gauche et A enfoncés. Relâchez et appuyez sur: B, X, A, A, B, X, A. Le staff va défiler. Appuyez alors sur Start. Le Debug Mode apparaîtra.



C'est pendant le jeu qu'il faudra enclencher la pause et effectuer le tip.



Tout le staff défilera si vous avez correctement réalisé l'astuce.

MD

Pour avoir un max de munitions

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur: A, B, B, B, C, A, C, C.



Avant...



... après!

MD

Pour avoir le plein d'énergie pendant le jeu

Mettez la pause et faites: A, C, C, A, B, B, A, C.



Voilà notre ver de terre dedans jusqu'au cou.



Mais, après le code miraculeux, tout va bien.

SNIN

Pour recharger son énergie pendant le jeu

Mettez la pause, puis appuyez sur: A, B, X, Y, Y, X, B, A.



Vous êtes au plus mal, c'est bientôt la fin...



Et hop, vous voilà reparti pour un tour!

```

NTSC 60Hz SUPER NINTENDO
EARTHWORM JIM™
29TH. AUGUST 1994
© 1994 SHINY ENTERTAINMENT, INC
ALL RIGHTS RESERVED
TEL: USA 714 494 0772 -8 HOURS

RAM BANK1 FREE : 0814
RAM BANK2 FREE : 030E
ROM BYTES USED : EFEEAC
ROM BYTES FREE : F01154

MUSIC & SOUND FX USES : 03C492
PROGRAM CODE BANK USES : B066
ROOM FOR SPR+LIST. 658 : 2690
MAX TILES TO MAKE MAP : 0000

CHEAT MODE OFF
START LEVEL --1-- NEW JUNK CITY
FREEZEABILITY OFF
MAP VIEW MODE OFF

PRESS THE 'START' BUTTON
    
```

Et voilà le tableau de vos rêves: il vous confère de gros avantages.

SNIN

SUPER RETURN OF THE JEDI

Ceux qui ont un peu de mémoire se souviendront qu'il existait pas mal d'astuces sur les précédents épisodes. Toujours fidèle à ce principe, la toute dernière mouture de Lucas Art en recèle elle aussi! Grâce aux super-tips de docteur Switch, vous allez pouvoir faire tourner l'écran-titre, obtenir un Sound Test et 7 Continues. C'est beau la vie, non?

Pour avoir 7 Continues

A l'écran-titre (Game Start, option Menu, passwords), faites: A, B, A, Y, A, X. Si tout s'est bien passé, un Evok donnera sa confirmation.



C'est ici que s'effectue le tip.



Si tout s'est bien passé, au moment où vous perdez, vous devez voir affichés les 7 Continues.



Pour faire des rotations avec le titre

A l'écran-titre, appuyez sur: Y, Y, Y, Y.

Désormais, vous faites ce que vous voulez avec le titre!

Pour avoir un Sound Test

Pendant le jeu faites: Bas, X, Y, A, B simultanément.



Pour réussir à avoir le Sound Test, il faut être dans un niveau de plates-formes.



Et voilà le Sound Test: il vous permet d'écouter le morceau de votre choix dans le niveau où vous jouez.

NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 94

L'absence d'hémoglobine dans ce jeu a dû en frustrer plus d'un. Désormais, les fondus du gore vont retrouver le sourire. Eh oui, grâce au tip ci-dessous, le rouge apparaît. Après une petite manipulation sur le tableau des High Scores, vous pourrez jouer les barbares sanguinaires et tout, et tout...

Pour glisser dans des flaques d'hémoglobine

A l'écran des High Scores, appuyez sur A et D simultanément sur la première manette. Faites en même temps sur la deuxième manette B et C simultanément.



Avant le code, pas une seule traînée de sang...



C'est à cet endroit que, de vos petits doigts agiles, vous effectuez rapidement la manipulation.



Et à cet autre que vous pourrez utiliser vos poings destructeurs pour démolir joyeusement et sanguinairement votre adversaire.

JAGUAR

DOOM

Sanglant à souhait, plein écran, pas de répit dans l'action, Doom sur Jaguar en a passionné plus d'un. D'ailleurs, le boss en est tellement fan qu'on a l'impression qu'il est tombé dedans quand il était petit. C'est vous dire... J'ai quand même réussi à extirper la cartouche de son bureau le temps de quelques photos. Heureusement, sans ça, pas de preuves concernant la fiabilité de ce tip.

Pour avoir plein de purs trucs mortels

Pendant le jeu, appuyez sur la touche "Dièse" (#) de votre paddle, maintenez la pression, enlevez la pause et là... Si tout a bien marché, vous entendrez: "Yeah!"



Avant le tip: ce guerrier lit tous les mois "Padjoy", un "magazine-de-trucs-de-jeunes-trop-purs".



Après le tip, première étape: un guerrier lit Consoles+ tous les mois depuis qu'il est né (Consoles+, pas le guerrier!). Balèze, non?



Conclusion: cet autre guerrier s'est abonné pour 50 ans! Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

TIPS

PS-X

TOSHINDEN

Mon premier est super bon mais ne se mange pas.
Mon second est très beau mais ne peut se toucher.
Mon troisième a une caméra mais n'est pas cameraman.
Alors qu'est donc mon tout?
Mon tout, c'est Toshinden, bien sûr!
Mais vous aviez sûrement trouvé la solution (malgré mes énigmes très subtiles). Les personnages de ce jeu de l'année possèdent des Furies, que je vais m'empresse de vous donner!
Mais attendez, finissez de lire! Il existe aussi un boss secret.
Ci-contre, pour vous, un tip pour le combattre.

Pour combattre le boss secret

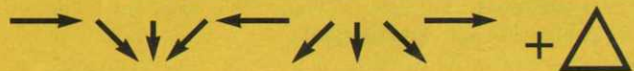
Vous devez jouer en mode de difficulté Normal, sans perdre un seul crédit.



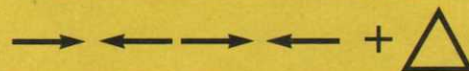
Le boss secret est très résistant et très puissant. Rapprochez-vous le plus possible du bord de l'aire de combat. Sautez quand il vient sur vous: c'est la meilleure technique, car le gros vilain se retrouve automatiquement dans le vide.

Toutes les Furies des personnages de Toshinden

EIJI



ELLIS



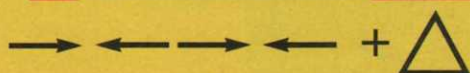
KAYIN



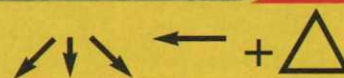
FO



SOFIA



DUKE



SATURN

VIRTUA FIGHTER

Lors du dernier Supergames, je me suis bien marré. Les hôtes étaient super mignonnes, et j'ai passé le plus clair de mon temps à discuter avec les visiteurs et à jouer contre eux. A cette période, Virtua Fighter était pour moi LE jeu du moment. Même si, depuis, j'ai eu l'occasion de voir mieux encore, j'ai pensé à vous, et vous ai dégoté deux tips: un pour accéder au Ranking Mode sans finir le jeu, et un second pour obtenir un tableau de configuration secret.

Pour avoir le Ranking Mode

A la page de présentation, appuyez sur: Diagonale/Bas/Droite, C, Y, L, R. Maintenez la pression et faites Start.



C'est à ce moment précis qu'il faut effectuer le tip.



Le Ranking Mode est apparu, à vous de jouer.

Pour avoir un tableau secret

Pendant le jeu à deux, au moment du Replay, appuyez sur L et R simultanément.



Voilà le Replay. L et R, c'est plutôt simple, comme tip, non?



Et, hop! Un petit tableau secret est apparu, rien que pour vous.

GB

SAMOURAI SHODOWN

Quelle n'a pas été ma surprise quand j'ai appris la conversion de ce célèbre jeu de SNK (désormais mythique)! C'est vraiment une bonne idée que d'avoir pensé aux nombreux possesseurs de Game Boy. Alors voici spécialement pour eux un code qui leur permettra de jouer avec trois personnages de plus. Ces personnages sont: Hikyaku, Kuroko l'arbitre, et Amakusa, qui n'est plus à présenter.

Pour avoir trois personnages en plus

Pendant l'intro, au moment où vous voyez les yeux d'Haohmaru, appuyez trois fois sur Select.



C'est à ce moment précis qu'il faut appuyer trois fois sur Select.



Et voilà de quoi faire!



Kuroko contre Amakusa! Ça va saigner en noir et blanc!

PS-X

RIDGE RACER

Mes amis j'ai une bonne et une mauvaise nouvelles à vous annoncer. Courage. La mauvaise d'abord: le tip qui va suivre est un des plus durs à réaliser du siècle. Boum! Je sais, c'est douloureux, mais passons à la bonne nouvelle: ce tip concerne le bolide noir qui vous dépasse dans les Extra alors que vous roulez à plus de 220 km/h, et vous allez pouvoir tenter de jouer avec. Comment? C'est très "simple": terminez toutes les courses du jeu premier. En gros, ça veut dire que vous devez battre la fameuse fusée noire.

Quelques conseils pour y parvenir vous attendent plus bas...

Pour jouer avec la Galaxian 13

Il vous faut donc terminer toutes les courses premier. Pour cela, sélectionnez la voiture la plus rapide (et tâchez de réussir le "Galaxian", au début du jeu) et exercez-vous à réaliser le circuit sans faire de fautes. Simple!



Voilà le fameux bolide noir, aux capacités maximales.



La vitesse de pointe du bolide est de 280 km/h en mode Manuel.

Figurez-vous qu'il n'y a pas quinze personnages dans le jeu, mais seize! Oui, seize! Grâce au tip de tonton Switch, vous allez dorénavant pouvoir jouer avec Kuroko, alias "Ze" arbitre.

Pour jouer avec Kuroko

Tout d'abord, vous devez absolument jouer contre un ami pour que le tip fonctionne. A l'écran de sélection des joueurs, faites:



↑ ↓ ← ↑ ↓ → + A



Tous les coups spéciaux de Kuroko

↓ ↓ → + A



↓ ↓ → + B



↙ → + A



→ ↙ ↘ ↘ + A



↓ ↙ ← + A



↙ ↓ → + BC



↓ ↘ ↘ ↘ ↙ + A



↓ ↙ ↙ → + BC



Pour obtenir un Puppet Change, faites:

↙ ↘ ↘ ↘ + D



→ ↘ ↘ ↙ → + AB



→ + ABC



→ + BCD



→ ↘ ↙ ← + A



Quand on vous décoche un coup, appuyez sur: A, B, C simultanément.



Appuyez plusieurs fois et rapidement sur: C.



Quand on vous donne un coup, appuyez sur: B, C, D simultanément.

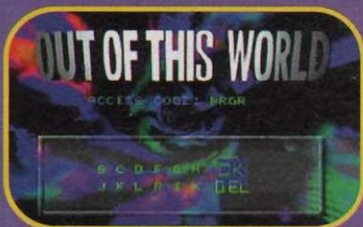
3DO

OUT OF THIS WORLD

Vous n'étiez peut-être pas au courant, mais il existe un jeu caché dans Out of this World. Vous voilà informé. C'est grâce à un password que vous allez pouvoir accéder à ce stage plus que spécial. Explications en photos...

Pour un avoir un stage secret

Rentrez dans l'écran des passwords et inscrivez: BRGR. Validez et jouez!



Voici le password qu'il faut inscrire.



Le but du jeu est simple: pour repousser les "choses" qui veulent vous écraser, passez devant, tout en évitant les boules jaunes.

**Tu es coincé,
tu craques,
tu t'énerves?...**
Tape 3615
CONSOLES+
ou appelle le
36 70 04 86

TIPS

LA SOLUCE DE

SOLEIL

SECONDE PARTIE

C'est reparti pour un tour: voici la suite (et fin) de la solution de Soleil, qui vous évitera, on l'espère, de vous prendre la tête des mois durant. Si toutefois, malgré les explications de tonton Switch, vous vous trouviez bloqué dans un passage délicat, n'hésitez pas à appeler Maître Sega (36 68 01 10). Bonne chance!

Switch

LE DRAGON

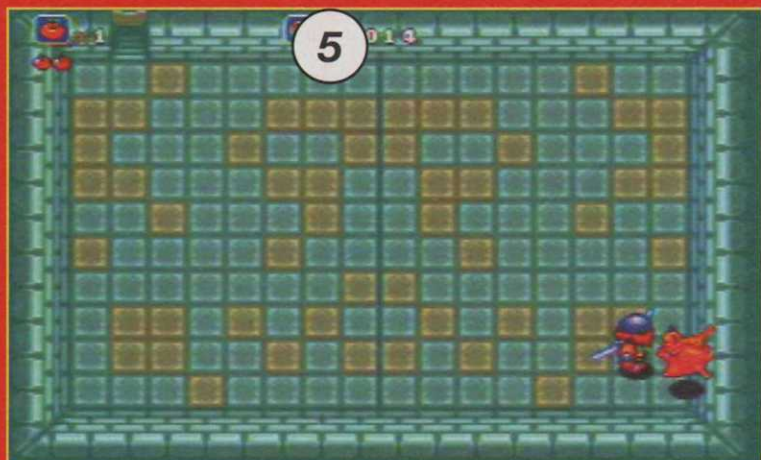
Renvoyez-lui ses boules de feu en tapant dessus (photo 1). Une fois battu, il ralliera vos rangs. La sortie se trouve en bas à droite de la salle dans laquelle vous avez vaincu le boss (photo 2).



LA TOUR DE BABEL

Vous serez condamné (vous verrez vous-même pourquoi...) à monter les escaliers de la célèbre (et non moins mythique!) tour à pied. Plusieurs salles vous attendent. Voici les conseils pour les plus compliquées d'entre elles.

- Utilisez l'épée qui rebondit pour détruire les blocs rouges (photo 3).
- Tapez sur le personnage vert jusqu'à ce que la sortie apparaisse (photo 4).
- Sautez en bas à droite de la pièce pour déclencher la sortie (photo 5).



LE TEMPLE RACINE

Pensez à pousser les blocs en travers des courants marins.

LE PARADIS

Vous devrez trouver votre chemin pour parvenir jusqu'au château. Mais le château une fois en vue, un gouffre vous barrera la route. Prenez votre élan, sautez le plus loin possible, une plate-forme apparaîtra sous vos pieds. Plus loin sur des passerelles, quatre interrupteurs très discrets, sur lesquels il faut sauter, vous attendent (photos 6 et 7).



LE DRAGON

Vous sauterez sur les carrés au sol pour le faire apparaître. Utilisez ensuite une bombe ou touchez-le à la tête (photo 8).



RAFFLESIA

Vous devez récupérer les deux médailles qui restent en finissant les parcours Intermédiaire et Expert (photos 9 et 10).



SOLEIL

Allez parler au roi. Il vous remettra en mains propres l'épée sacrée (photo 11).



IRIS

Une fois arrivé au village, discutez bien avec tout le monde, en insistant particulièrement avec la petite fille (photo 12). Par la suite, une petite visite à la fleur (photo 13), au nord du village, s'imposera. Après avoir conversé avec la fleur, placez-vous en haut du grand trou. Normalement, un phénomène étrange doit se produire. Si ce n'est pas le cas, retournez parler avec la petite fille (voir photo 12). Arrivé au village des animaux (à l'est), vous rencontrerez Tatou (photo 14). Vous vous servirez de lui pour obtenir les souliers magiques (photo 15).



12



13



14



15

DÉSERT DE CAMÉLIA

Pensez à utiliser Tatou pour actionner des interrupteurs que vous ne pourriez faire marcher sans lui. Vous devrez trouver un passage secret. C'est simple, il suffit de regarder au pied des murs, à gauche de la salle: si une zone vous semble moins sombre que les autres, c'est que vous pouvez traverser la paroi.

LE CAMÉLÉON

Pour le battre, la présence de Ciel et de Charlie est indispensable (photo 16). Il n'y a pas de technique particulière: tapez! Pour sortir de la salle, repérez l'endroit où des tâches blanches marquent le sol, chargez votre épée et tirez (photo 17).



16



17

FLEUR BRÛLÉE

Vous devez chercher un passage au troisième étage (photos 18 et 19). Vous arriverez alors (après avoir rencontré un nouveau compagnon, Moa) dans une salle où l'on peut voir une armure. Grâce à Moa, vous prendrez possession de l'armure.



18



19

MICRO

Steel

Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 Paris
Tel. 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H sans interruption

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX
4290 Fr TTC

Version française Péritel
TOP PROMO

Sega Saturn
4200 Fr TTC

Version française Péritel
TOP PROMO

Jaguar
La Console 64 bit
1980 Fr TTC

Version française Péritel
TOP PROMO

3DO FZ10
3490 Fr TTC

Version française Péritel
TOP PROMO

Neo-Geo CD2
+ 1 Jeu
3590 Fr TTC

Version française Péritel
TOP PROMO

Sega 32 X
1290 Fr TTC

Version française Péritel
TOP PROMO

Les Consoles 16 Bits

Sega Mégadrive
+ 1 Jeu + 2 Pad
549 Fr TTC

Occasion
TOP PROMO

Super Nintendo
+ 1 Jeu Neuf au Choix
1290 Fr TTC

Neuf
TOP PROMO

Top Consoles

SATURN

Virtua Fighter
Clock Work Knight
Gale Racer
Gothia
Victory Goal
Myst
Van Battle
Daytona USA
Shinobi
Punisher Dragon
Rampage
Virtual Hydlide
Fehble Beach Golf Links
Lock on
Emul
Niku
SteamGear Mash
Super 301 SQ
The Ray Man
Solgoenbu
Alien VS Predator

Jaguar

Checkered Flag
Club Drive
Katsumi Ninja
Iron Soldier
Ray Man
Wolfenstein 3D
Alien VS Predator

SONY PSX

Tobitinden
King's Field
Crime Crackers
Parodius Deluxe
Bridge Racer
Twin Goddesses
Baseball 95
Motor Toon Grand Prix
Twin Combat
Pop'n Twin Bee Puzzle
Klunk the Blood
Space Griffon VF-9
Cyber Project
Cyber Slod
Starblade
Arc the Lad
Myst
Cosmic Race
Bounty Arms
Tekken
Vampire
Gundam
The 11th Hour
Zeitgeist
Tana
Race drivin'
Boxer's Road
Metal Jacket
Rayman
Philosoma
Jumping Flash
A.I.V. Evolution

3DO

Return Fire
Quarantine
Magic Carpet
Super Street Fighter 2
Jurassic Park
Star Blade
Shock Wave Data
Theme Park
Shadow
Wing Commander
Slayer
Off World Interceptor
Demolition Man
Nova storm
Crime Patrol
Way of the Warrior
Samurai Shodown

NEO-GEO CD

2020 Super Baseball
Mutation Nation
Galaxy Fight
View Point
J Count Bont
Ghost Pilot
Sengoku 2
Super Side Kick
Double Dragon
Samurai Shodown 2
Last Resort
Super Side Kick 2
Art of Fighting 2
Fatal Fury Special
King of Fighters 94
Aero Fighter 2
Top Hunter

Pad PSX 350 Frs

Mémoire Card PSX 350 Frs

Pad Saturn 350 Frs

Mémoire Card Saturn 550 Frs

Sixtupleur Saturn 390 Frs

Le plus grand choix de jeux neufs et occasions
Sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A :
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS
SUR PAPIER LIBRE
Port 60 Frs ou 80 Frs en CR pour les Jeux
Port 100 Frs ou 140 Frs en CR pour les Consoles

Ces prix sont modifiables sans préavis et dans la limite des stocks disponibles
Tous nos prix sont TTC Livraison 48 H

TIPS

LA SOLUCE DE

SOLEIL

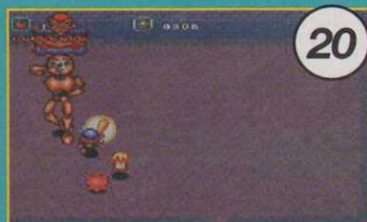
SECONDE PARTIE

VALLÉE DAHLIA

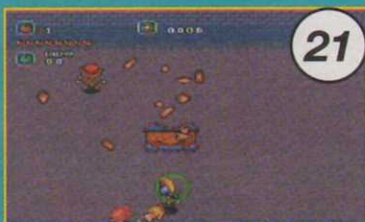
Rendez-vous en bas à gauche, sautez par-dessus le plot, et tapez les parois afin de libérer l'eau qui vous permettra de descendre jusqu'au boss.

LA MARIONNETTE

Ciel et le Lion sont recommandés pour battre le boss. Touchez la marionnette deux fois (photo 20), et quand le personnage descend de son engin infernal pour s'emparer des morceaux, tirez (photo 21).



20



21

PLAGE ANÉMONE

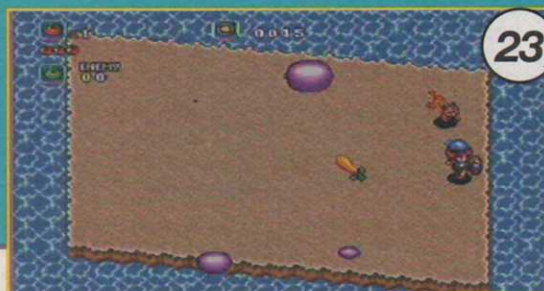
Allez parler au singe qui se trouve à l'entrée du village, et acceptez sa proposition. Après avoir discuté avec tous les habitants, rendez-vous au centre de la plage (vous devez voir le singe) et cherchez un endroit dans le sable où vos pieds ne laissent pas de traces. Après avoir sauté à pieds joints sur place, le boss se montrera.

LE BARON

Il faut détruire toutes ses boules avec votre épée (photos 22 et 23).



22



23

LE CŒUR

Ce n'est pas réellement un boss, c'est en fait une maman monstre complètement inoffensive et innocente, mais vous devrez la tuer pour continuer votre aventure (photo 24).



24

SOLEIL

Allez sauver le roi dans ses appartements (photo 25). Vous aurez ensuite rendez-vous avec les monstres dans l'église (photo 26), puis avec le roi dans le château (photo 27). Enfin, lisez la pancarte près de l'ancienne fontaine.



25



26



27

CYCLONE SUR LE LAC

Poussez le bloc de façon à faire une tranchée (photo 28) et sautez sur le bouton pour faire couler l'eau (photo 29). Plus loin, Moa et le Papillon vous permettront d'actionner un interrupteur.



28



29

CINQ BOSS ET UN BOSS FINAL

Vous n'êtes pas obligé de suivre un ordre précis pour les battre.

L'ŒIL

Utilisez le Lion et Moa. L'œil se trouve sous le plancher. Il faut lancer l'épée et le toucher plusieurs fois (photo 30).



LA NOTE DE MUSIQUE

Toujours en compagnie de Moa et de Lion, vous devrez sauter de temps à autre pour éviter d'être projeté sur les pics (photo 31).



LES DEUX MAINS

Même combinaison. Pas de technique particulière (photo 32).



LES QUATRE CRÉATURES

Le principe est identique à celui d'un bon vieux Pac-Man. Pensez à associer Moa avec le Guépard (photo 33).



LE BOSS FINAL

Commencez par associer Dodo et Moa (photo 34). Puis, quand l'œil du boss est apparent, associez Moa et le Lion pour lui retirer un peu de son énergie (photo 35). Recommencez jusqu'à la mort du vilain.



LA FIN!

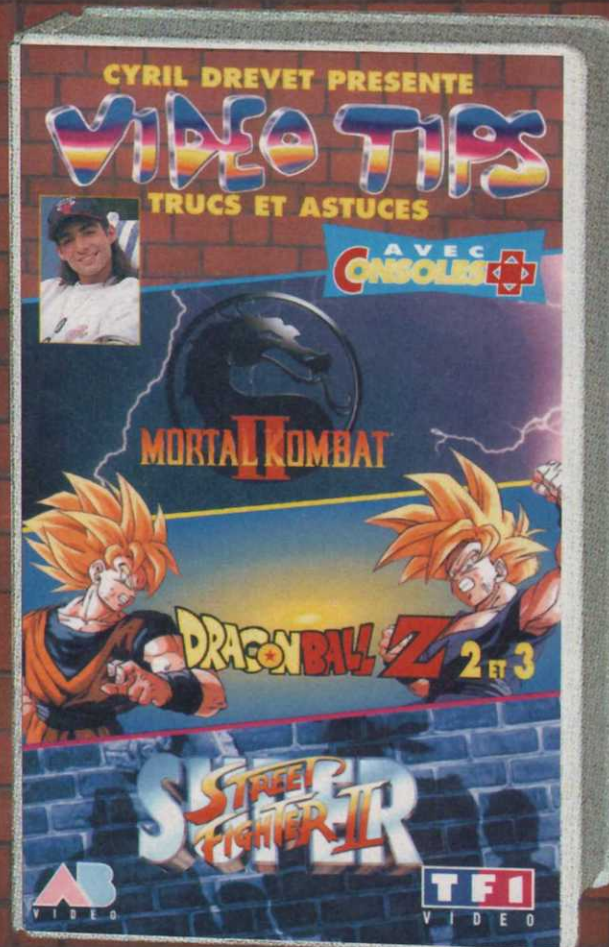
Maintenant, vous pouvez retourner à Soleil, parler à tous les personnages et récupérer Pilou le chien (photo 36). Après cela, retournez voir le personnage à l'entrée du village. C'est alors que vous pourrez visionner la fin magnifique de Soleil (photo 37).



& CYRIL DREVET PRESENTENT

VIDEO TIPS

TRUCS ET ASTUCES



**POUR LA PREMIERE FOIS
EN VIDEO
LES MEILLEURS «TIPS»
DE VOS JEUX
DE «BASTON» PREFERES :
STREET FIGHTER II
MORTAL KOMBAT
DRAGON BALL Z 2&3
45 MINUTES
POUR DEVENIR UN CHAMPION**

RETROUVEZ CYRIL DREVET
LE MERCREDI ET LE SAMEDI SUR TFI
ET SUR 36 15 CODE TFI





D'UN CYBE

Nous voici à l'orée d'une ère nouvelle. Une ère où les réseaux prennent le pas sur les téléphones, où les télé-interactives relèguent au rang d'antiquités

les écrans traditionnels, et où l'imagerie virtuelle est en passe de devenir un mode de visualisation coutumier... La société évolue insidieusement, et bien peu d'entre nous peuvent se vanter de savoir où cela va nous mener. La réalité virtuelle vous immerge dans un monde de substitution, où tout est permis. Les réseaux mondialisent l'information comme aucun autre média n'avait été en mesure de le faire. Les ordinateurs produisent des images qui sont en train de bouleverser notre vision du réel. Et, comme le fait remarquer si bien Philippe Ulrich, cofondateur de Cryo, "le jeu vidéo rentre dans sa maturité cybernétique". Car c'est bien de cela dont il est question, de cyberculture. Les robots ont laissé place aux clones en 3D, les créateurs d'images de synthèse remplacent les machinistes. La révolution est en marche, nous entrons de plain-pied dans l'univers cyber. Imagina 95 est arrivé à point, dommage que l'on ne puisse TOUT vous raconter.

SPY



Les "mondes dynamiques" sont une première à Imagina. Ces simulateurs sont coûteux mais véritablement efficaces ("Cosmic Pinball", Talent Factory).

SEGA, NINTENDO ET IMAGINA...
MÊME COMBAT?

Imagina est le festival de la réalité virtuelle, des images de synthèse, du réseau et des effets spéciaux. Et, à bien y regarder, ces quatre éléments fondamentaux de la culture Cyber ne sont-ils pas également les clefs de voûte de la culture vidéoludique? En fait, le jeu vidéo est pour chacun de ces secteurs un débouché naturel. Voyez les jeux en réalité virtuelle, ceux qui font appel aux images de synthèse, voyez encore la connexion de plusieurs joueurs grâce aux câbles ou aux modems... Le jeu vidéo est donc partout dans l'air, au salon Imagina. On pouvait s'attendre à ce que Sega, Nintendo ou Sony assument leur position de leader dans le domaine. Trois jours ont passé et, malheureusement, il faut bien admettre que nous n'avons pas eu droit aux

révélation espérées. Mais qu'à cela ne tienne, même si les conférenciers sont restés très... "grand public", nous avons hérité de quelques annonces (nous vous offrons la première image du jeu Psygnosis sur PS-X) et trouvé de quoi esquisser pour vous un état des lieux.



Voici la première image du jeu PS-X de psygnosis, réalisé avec le concours des stations de travail de Silicon Graphics. Patience.

IMAGINA 95



IMAGINA 95



SALON

R... L'AUTRE



Ce fut la consécration d'ILM (Industrial Light and Magic) lors de ce salon. Leur maîtrise des effets spéciaux n'a pas d'équivalent à ce jour.



Seuls Clockwork Knight et Virtua Fighter étaient présentés sur Saturn. Daytona USA était aussi virtuel que le casse-croûte que je me suis enfilé hier soir.

Le représentant de Sega était M. Yuzo Naritomi, président de Sega Digital Communications. Il nous a révélé, outre les habituels "nous sommes les meilleurs" et la présentation officielle de la Saturn (Virtua Fighter sur grand écran, ça jette...), que la diversification serait le grand mot d'ordre de la société dans les années à venir. Implantations de parcs de réalité virtuelle et de parcs à thèmes, connexions aux autoroutes de l'information par le biais du Sega Channel (et d'autres applications dévoilées plus tard), jouets, jeux vidéo plus... éducatifs (c'est dur à dire!). Bref, un positionnement étendu à tout ce qui touche de près ou de loin au ludique. Pour la petite histoire, il est toujours intéressant de lire dans les comptes rendus des conférences que Sega veut "divertir le public, stimuler

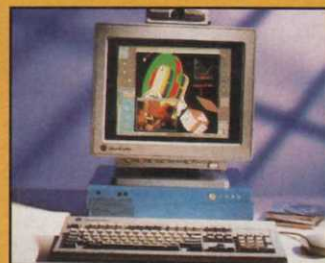
l'industrie et l'économie et promouvoir la paix et le bonheur dans le monde". Y'a pas à dire, Sega, c'est vraiment plus fort que moi!

Nintendo n'était pas officiellement présent lors de ce salon, mais George Zachary, responsable de la ligne de produits Silicon Graphics/Nintendo, est venu faire la promotion de l'Ultra 64. On y apprenait en vrac que toute l'architecture du hardware avait été réalisée par Silicon Graphics (é-ton-nant!), que la console serait munie d'une puce 64 bits (c'est pas vrai?), d'un média processeur qui devrait être dévoilé pendant l'été (!!!), ainsi que d'un bloc mémoire (Ram bus) permettant à 500 méga de circuler à la seconde

CYBER... VOUS AVEZ DIT CYBER?

Cyber... Voilà un mot à la mode. On imagine des énormes machines robotisées. Manipulées. Une myriade d'engins métalliques rutilants. Aux articulations multiples, aux intersections rouillées. Mais on imagine, voilà le mot. On imagine que le cyber, c'est tout, sauf ce que c'est vraiment. Le salon Imagina avait le mérite de décliner le cyber sur tous les tons, dans le concret. On y parla inforoutes, imagerie virtuelle, cyberespace, images de synthèse et jeux vidéo. On y parlait cyber, tout simplement. Et si l'on ouvrait l'oreille au bon moment, on pouvait entendre des professionnels, comme Philippe Quéau, responsable des programmes d'Imagina, répondant aux questions du magazine "Pixel", déclarer que "l'ère cyber inaugure une transformation culturelle majeure, dont les secousses se feront profondément sentir et dont le retentissement va affecter radicalement nos sociétés. (...) Le cyberespace [entendez les réseaux comme Internet, NDS] va mettre en 'court-circuit' virtuel tous les pays de la planète quels que soient leurs systèmes économiques ou législatifs. On conçoit, dès lors, l'ampleur de la révolution qui se prépare. Elle sera équivalente, dans le domaine de l'information, à la révolution industrielle du XIX^e siècle, provoquée par la disponibilité soudaine d'une énergie nouvelle et bon marché. Grâce aux inforoutes et aux interfaces de navigation, toute la mémoire du monde sera aisément accessible à tous et en tout lieu, pour un prix modique." Même si l'on n'est pas encore initié, zippie, cyberpunk ou hacker, le simple fait de jouer au jeu vidéo nous fait communier sur l'autel de la cyberculture sans même que nous nous en rendions compte. On est (et l'on naît, déjà) cyber, et on ne le sait même pas...

Silicon Graphics est réputé pour ses stations de travail absolument sans équivalent. Elles sont les plus puissantes du marché mais aussi les plus chères. La technologie de Silicon peut-elle entrer dans l'Ultra 64 à petit prix?



(ça vous fait une belle jambe? Moi aussi!). Bref, il était aussi bavard qu'un muet aphone. En fait, bien peu de choses ont filtré d'un côté comme de l'autre et Imagina n'était vraiment pas l'endroit pour tirer les vers du nez aux responsables des deux géants nippons. Le salut est venu d'autres acteurs, comme Medialab ou Disney, qui dévoilaient leurs projets et avancées technologiques.



IMAGINA



La station Elysium d'IBM (réalisée avec Virtuality) propose un système de réalité virtuelle et des logiciels de simulation.



D'UN VIRTUEL... L'AUTRE!

Encore et toujours d'actualité, le monde de la réalité virtuelle est à Imagina ce que la puce est à l'ordinateur, un élément clef. Cette année encore, on pouvait découvrir de nouveaux prototypes, de nouvelles applications, de nouveaux acteurs: en cette matière plus qu'en aucune autre, on n'arrête pas le progrès. En ce qui concerne le jeu, c'est IBM et la société Virtuality qui ont le plus étonné (ils étaient d'ailleurs les seuls à présenter un jeu en RV). Leur collaboration a donné naissance au premier poste intégré pour la réalité virtuelle, prêt à l'emploi (un PC du nom d'Elysium, qui regroupe un casque, des capteurs de positionnement, des périphériques audio/vidéo, des cartes graphiques et le logiciel). Certes, le tout est un peu cher (300 000 francs hors taxe), mais la société Virtuality, qui s'occupe également de développer le système de réalité vir-

tuelle pour les consoles d'Atari et de Sega, prouve qu'elle entend tenir son rôle dans ce domaine.

Mais la réalité virtuelle, ce n'est pas seulement le jeu, et l'on pouvait en découvrir bien d'autres applications. Ainsi, Louis Vuitton et Silicon Graphics se sont associés pour retransmettre virtuellement la course de l'America (dont le suivi filmé n'est pas, ou peu, assuré). Pour simplifier, les bateaux et les bouées de parcours ont été équipés de systèmes de positionnement par satellite. Les données numérisées issues de ces capteurs sont envoyées à un centre de traitement des informations qui restitue la course, en direct, animée en 3D. Gri-

sant. Imagina fut par ailleurs le théâtre du premier mariage virtuel. Deux Américains, munis de leurs casques, se sont dit "oui" par clones interposés. A vous arracher des larmes virtuelles.

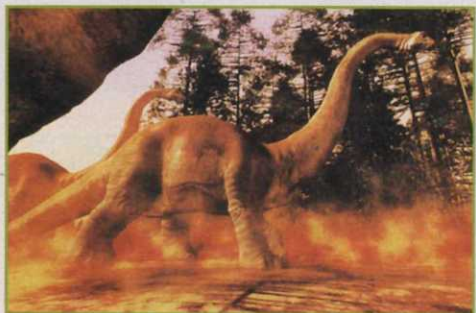


La retransmission virtuelle de l'America's Cup permettra aux journalistes du monde entier de suivre cet événement en direct.

Virtuality devient un acteur incontournable de la réalité virtuelle. Leur nouveau jeu, Zone Hunter, est fort réussi.

ÊTRE DANS LE FILM PLUTÔT QUE DEVANT

La sélection du prix Pixel/INA invitait les visiteurs, pour la première fois cette année, à voter pour la catégorie "mondes dynamiques". L'occasion rêvée de vous parler de ces simulateurs, du genre de Space Tour, peu connus du public français, qui sont de véritables pompes à adrénaline. Ces "rides" (comme disent les Américains) fonctionnent sur un principe simple: vous prenez place dans un grand (ou petit) habitacle monté sur vérins hydrauliques, à l'intérieur duquel vous visionnez un film. La machine va alors "suivre" le déroulement du film (si vous êtes dans un train qui monte une colline, l'habitacle lève le nez), vous faisant ressentir les déplacements que vous visualisez à l'écran. Le principe n'est pas nouveau, certes, mais ce n'est que depuis peu que l'on voit fleurir de nombreux programmes absolument superbes, réalisés en images de synthèse. Les progrès, autant dans le réalisme que dans les sensations obtenues, sont absolument stupéfiants. Bien sûr, le coût de ces machines est exorbitant. Pour vous en donner une idée, le gagnant du grand prix, Seafaria, vous coûtera la modique somme de 6 millions de francs, habitacle compris. La machine présentée par Disney (qui est actuellement à l'Epcot Center, en Floride), basée sur le dessin animé "Aladdin", vaut le même prix. Mais, au moins, vous pouvez être sûr d'une chose: contrairement aux systèmes de réalité virtuelle (avec les casques) que vous connaissez, ce dernier vous donnera VRAIMENT l'impression de survoler Aggrabah sur un tapis volant, et cette sensation ne vaut-elle pas tout l'or du monde?



Dino Island (Ex Machina-Iwerks Studios) vous amène sur une île habitée par les dinosaures. Le périple est saisissant, et le passage sur la lave... brûlant.



Dans Seafari, qui a remporté le prix Pixel/INA, vous suivez un dauphin dans les méandres d'une épave habitée par un monstre colossal. (Rythm & Hues)

Pour participer à un "theme park ride", ou cinéma dynamique, vous devrez pénétrer dans ce genre d'habitacle. Sensations garanties.





MEDIALAB + CANAL

Même si vous ne connaissez pas cette société, vous avez déjà pu voir certaines de ses productions sur Canal+. Ainsi, la série réactualisée du Petit Chaperon rouge (avec le loup et la jeune fille réalisés en images de synthèse), les personnages en 3D de "Nulle Part ailleurs" (comme Poupidoo, qui s'occupe à présent de la déprogrammation des programmes sur Canal+) et, plus récemment, la série "Insektors" qui passe l'après-midi. Medialab est spécialisée dans les animations d'acteurs virtuels en 3D, et en temps réel. Soit un personnage à l'écran: un marionnettiste s'occupe de gérer les mimiques du visage avec des gants à capteurs, tandis qu'un autre se charge des mouvements du buste et des bras (et maintenant du corps entier...). Le personnage bouge en temps réel, selon le bon vouloir des marionnettistes, et le tout est agrémenté d'une voix off.

La marionnettiste anime en temps réel les mouvements du personnage sur l'écran, pendant qu'un autre s'occupe du visage.



Ce procédé révolutionnaire, baptisé Computoon, permet, d'une part, de gagner un temps énorme (un spécialiste en images de synthèse mettrait une heure pour réaliser trois secondes d'animation alors que ce procédé permet d'en réaliser plus de dix minutes dans le même délai) et, d'autre part, ouvre la porte à bien d'autres applications (comme des acteurs virtuels pour les sitcoms).

La grosse nouveauté de cette société, présentée à Imagina, n'était autre qu'un jeu télé pour Canal+, du nom de "Pizzarolo". Vous dirigez un livreur de pizzas, à l'aide des touches de votre téléphone, dans trois mondes différents. Les décors sont psychédéliques, les mondes assez variés, et ce n'est pas si facile que ça. Il devra voir le jour début mars sur Canal+. Par ailleurs, Medialab a racheté les droits du jeu Little Big Adventure pour en faire une série télé. Enfin, leur premier jeu vidéo sur consoles sera un jeu de foot utilisant le procédé Motion Capture d'Acclaim, sur Playstation. Un nouvel acteur se fait jour.



Le jeu télé "Pizzarolo" sera disponible en France à partir du 6 mars sur Canal+. Le principe est le même que celui mis en place par "Hugo" (France 3), mais la réalisation est bien plus pointue.



"Insektors" passe actuellement sur Canal+.

DES EFFETS TRÈS SPÉCIAUX

Aujourd'hui, les effets visuels numériques ont envahi la production cinématographique hollywoodienne. C'est "Star Wars" qui eut d'abord recours à des sociétés comme ILM (Industrial Light and Magic) et, depuis lors, on ne peut plus concevoir une super-production qui n'utilise ces effets d'un autre monde. On distingue en fait deux types d'effets spéciaux bien distincts. Les premiers sont les effets spéciaux dits "invisibles", c'est-à-dire imperceptibles (le 4 x 4 agressé par le tyrannosaure, dans "Jurassic Park", était réalisé en images de synthèse). Les seconds sont les personnages numériques, du genre de celui présenté dans "The Mask", dont vous savez qu'ils sont réalisés en images de synthèse. Les uns comme les autres demandent un travail énorme et nécessitent l'emploi d'ordinateurs surpuissants (car très rapides dans les calculs).

Dans les années à venir, le jeu vidéo fera de plus en plus appel à ces effets très spéciaux (morphing, mat-painting), d'une part parce que, avec l'avènement du CD-Rom, le film interactif fait ses premiers pas, d'autre part parce que les ordinateurs utilisés pour créer les jeux ne sont autres que... ceux utilisés pour ces effets. CQFD.



Le travail accompli sur chaque scène du film "The Mask" fut monumental. Imagina a largement rendu compte des travaux de cette société à qui l'on doit les effets spéciaux de "Jurassic Park", ILM.



CYBER ET DÉJÀ SI GRAND: LES DIX ANS DU PRIX PIXEL/INA

Le prix Pixel/INA est le plus prisé des rendez-vous d'Imagina. Chaque année, le public vote pour désigner les trois meilleures œuvres réalisées en images de synthèse dans des catégories prédéfinies (pub, simulation, effets spéciaux, vidéoclips, art...). Vous visionnez donc les plus belles productions de l'année en matière d'images de synthèse, et je peux vous dire que c'est bluffant. Cette année, la compétition fêtait ses dix ans et, à cette occasion, un prix spécial a été remis au meilleur programme présenté lors des dix dernières années (Luxo Junior). Dans la catégorie du beau jeu CD-Rom, Commander Blood, de Cryo, sur PC, a été couronné.

Le meilleur programme de l'année, quant à lui, est une production pour "mondes dynamiques" (les systèmes du genre Space Tour, présenté à Disneyland) du nom de Seafari... Le grand bleu comme si vous y étiez! Sublime.



Pourquoi la théière est-elle le logo d'Imagina? Tout simplement parce que ce fut le premier objet à être modélisé en 3D.

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM tout en couleur



- | | | | |
|---------------------------------|-------|--------------------------------|-------|
| Vol. 1 A la poursuite de Garlic | 129 F | Vol. 7 L'offensive des Cyborgs | 145 F |
| Vol. 2 Le robot des glaces | 129 F | Vol. 8 Broly le super guerrier | 145 F |
| Vol. 3 Le combat fratricide | 129 F | Vol. 9 Mercenaires de l'espace | 145 F |
| Vol. 4 La menace de Namek | 129 F | Vol. 10 Le père de Son Goku | 145 F |
| Vol. 5 La revanche de Cooler | 145 F | Vol. 11 L'histoire de Trunks | 145 F |
| Vol. 6 100 mille guerriers | 145 F | Vol. 12 Dragon Ball le film | 145 F |



la figurine 30 F, les 10 figurines pour 250 F

Animé Comics Dragon Ball Z

Tout en couleurs
14 volumes disponibles
80 F le volume



- | | |
|---------------------|----------------------------|
| Vol. 1 Kourat | Vol. 8 Super Nameck |
| Vol. 2 Metal Kourat | Vol. 9 Thales |
| Vol. 3 Baddack | Vol. 10 Docteur Willow |
| Vol. 4 Les cyborgs | Vol. 11 Le Retour de Broly |
| Vol. 5 Trunks Story | Vol. 12 Garlic |
| Vol. 6 Broly | Vol. 13 Bio Broly |
| Vol. 7 Bojack | Vol. 14 Dragon Ball |



MANGA N/B japonais

- | | | | |
|------------------|------------|---------------|------|
| Ken le survivant | 45 F | Yuyu Hakusho | 45 F |
| Bastard | 45 F | Cat's Eye | 45 F |
| 3 x 3 Eyes | 55 F | Orange Road | 45 F |
| Ranma 1/2 | 45 F | Docteur Slump | 45 F |
| City Hunter | 45 F | NBA Story | 45 F |
| Erotique | 55 ou 85 F | Dragon Ball Z | 45 F |
| Sailormoon | 45 F | | |



TRADING CARDS USA

Prix de la pochette

- | | | | |
|----------------------|------|--------------------|------|
| Akira | 20 F | Marvel Universe | 20 F |
| Marvel Flair 95 | 40 F | Olivia (érotique) | 30 F |
| Marvel Flair 94 | 25 F | Ron Miller | 10 F |
| Image Chromium | 30 F | Spider Man | 25 F |
| Jyhad Booster | 20 F | Wildcats | 25 F |
| Jyhad Starter | 65 F | Chris Achilleos | 20 F |
| Lady Death | 30 F | Conan 2 | 30 F |
| Magic Booster | 17 F | Don Maitz | 20 F |
| Magis Fallen Empires | 12 F | Frazetta | 20 F |
| Magic Starter | 59 F | Soryama (érotique) | 20 F |

Pack 31 EXCEPTIONNEL

Les 12 films DRAGON BALL Z
en français

1 676,00 F **Pour 1 140,00 F**
+ frais de port 80 F

Pack 33

- Les 2 films DRAGON BALL Z en français au choix
- 3 Figurines DRAGON BALL Z
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

448,00 F **Pour 295,00 F**
+ frais de port 50 F



Figurine
The Best of DBZ
40 cm
299 F

Pack 32

- Les 4 films DRAGON BALL Z en français au choix
- 6 Figurines DRAGON BALL Z
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

776,00 F **Pour 550,00 F**
+ frais de port 60 F

Pack 34

- 1 film DRAGON BALL Z en français au choix
- 1 Figurine DRAGON BALL Z
- 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)

209,00 F **Pour 149,00 F**
+ frais de port 40 F

Figurines Dragon Ball Z Super Battle Collection Bandai
Tous les volumes sont disponibles.



Vol 1 99 F Vol 2 120 F Vol 3 99 F Vol 4 99 F Vol 5 99 F Vol 6 99 F Vol 7 120 F Vol 8 99 F



Vol 9 120 F Vol 10 170 F Vol 11 150 F Vol 12 150 F Vol 13 150 F Vol 14 150 F Vol 15 150 F Vol 16 150 F



Disponible
le 05 mars
vol. n° 40
45 F
photo non contractuelle



Cassette Vidéo
Original Pal
Dessin Animé
STREET FIGHTER

149 F



Cassette Pal VO
BIO BROLY
149 F



STREET FIGHTER II

The Movie Perfect Album **195 F**

STREET FIGHTER II Movie,

The complete Works **195 F**

STREET FIGHTER II X (int. - 18)

HEATS **129 F**

VIDÉO GIRL Aï français
30 F le vol.

DNA² japonais
45 F le vol.

Mangas traduits en français



- | | |
|---------------------|--------------|
| RANMA 1/2 6 vol. | 35 F le vol. |
| DRAGON BALL 12 vol. | 35 F le vol. |
| SAILORMOON 2 vol. | 35 F le vol. |
| ORION 2 vol. | 75 F le vol. |
| STREET FIGHTER II | 45 F le vol. |
| APPLESEED 2 vol. | 75 F le vol. |
| BLACK MAGIC | 75 F le vol. |
| AKIRA 12 vol. | 95 F le vol. |
| CRYING FREEMAN | 49 F le vol. |

SHITAJIKI 30 F

18 modèles officiels disponibles

10 F la photo
8 modèles officiels
disponibles

RAMI CARD plastifiée

10 F la carte

20 cartes officielles disponibles



les 3 dernières nouveautés



HEROS COLLECTION 2

- la pochette de 10 cartes 27 F
- 5 pochettes 127 F
- 10 pochettes 227 F
- 20 pochette + poster 427 F

Cardass Dragon Ball Z

la carte	les 5	les 20
Cardass DBZ 21	5 F	22 F
Power Level 12	5 F	22 F
PP Card 25	5 F	22 F

Pochette de 9 PP Card	35 F
Hard Case PP Card	60 F
Kit PP Card grand modèle	160 F

AMICROPUCE

JEUX VIDEO A MICROPRIX

TOURS ORLEANS

97, av. de Grammont
☎ 47 20 56 81

19 rue Ste Catherine
☎ 38 68 15 50

*Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation
Jeux neufs parmi les moins chers du marché
Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance.*

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

Batman & Robin	395 F
Black Hawk	395 F
Bomberman 2	365 F
Brutal	395 F
Desert Fighter	345 F
Donkey Kong	445 F
Dragon	369 F
Dragon Ball Z 3	449 F
Earthworm Jim	395 F
Ghoul Patrol	345 F
Indiana Jones	395 F
Super Star Soccer	395 F
Jordan Adventure	369 F
Jurasik Park 2	249 F
Kick Off 3	375 F
La Belle et la Bête	395 F
Maximum Carnage	395 F
Mickey Mania	249 F
Micro Machine	249 F
Mortal Kombat 2	445 F
Mystic Quest	395 F
NBA Jam 2	469 F
NBA Live 95	369 F
NHL 95	369 F
Pitfall	249 F
Power Drive	345 F
Retour du Jedi	395 F
Le Roi Lion	375 F
Secret of Mana	395 F
Shaq Fu	369 F
Sparkster	369 F
Super Street Fighter	469 F
Street Racer	369 F
Tiny Toon 2	395 F
Vortex	249 F
X-Men	395 F

MEGADRIVE FRANÇAISE

Brutal	369 F
Bubsy	245 F
Earthworm Jim	375 F
Fifa 2	359 F
Flink	345 F
Kick Off 3	375 F
Maximum Carnage	345 F
Mega Bomberman	375 F
Mickey Mania	249 F
Micro machine 2	345 F
Mister Nutz	345 F
Mortal Kombat 2	375 F
NBA JAM 2	399 F
NBA Live 95	375 F
NHL 95	375 F
Pitfall	249 F
Power Drive	345 F
Probotector	369 F
Rise of the Robot	375 F
Rock n'roll Racing	375 F
Le Roi Lion	375 F
Rugby	375 F
Shining Force 2	375 F
Soleil (tout en français)	375 F
Sonic 4	369 F
Tiny Toon 2	359 F
Zero Tolerance	249 F

Donkey Kong 445 F DBZ 3 français 449 F Earthworm Jim 395 F NBA 95 395 F Superstar Soccer 395 F



CATALOGUE VPC COULEUR

35 F frais de port compris
images digitalisées de :
Mangas - Vidéos - Compact discs -
Goodies - Figurines - Rami-card -
Cardass - Gadgets.
Le N° 1 est disponible et donne
droit à une remise de 5 % sur tout
le catalogue.

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
☎ 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14



MANGA VIDESECAM sous-titré français

Chronique de la Guerre de Lodoss
Chronique de la Guerre de Lodoss
Ushio et Tora
Mamono Hunter Yohko
Maps
Iria Zeriam

vol. 1 **165 F** le vol.
vol. 2 et 3 **135 F** le vol.
vol. 1 et 2 **110 F** le vol.
vol. 1 et 2 **110 F** le vol.
vol. 1 **145 F** le vol.
vol. 1 **135 F** le vol.

OAKIE



MANGA VIDEO SECAM version française

Dominion
Venus Wars
Cyber City
Urotsukidoji (int. - 18 ans)

vol. 1 et 2 **149 F** le vol.
vol. 1 **149 F** le vol.
vol. 1 et 2 **149 F** le vol.
vol. 1 **149 F** le vol.

MANGA VIDEO PAL

Le volume

La Blue Girl (int. - 18 ans) 2 vol.	195 F	Crying Freeman 4 vol.	145 F
Urotsukidoji 3 (int. - 18 ans) 4 vol.	165 F	Ken le Survivant	165 F
Hight school Invasion (int. - 18 ans) 3 vol.	195 F	AD Police 3 vol.	135 F
Ogenki Clinic (int. - 18 ans) 3 vol.	195 F	Geno Cyber 3 vol.	145 F
Doomed Megalopolis	170 F	Alita 1 vol.	165 F

AUTRES TITRES,
NOUS CONSULTER

Pour toute commande de produits interdit au - de 18 ans, veuillez fournir une preuve de votre majorité (copie carte d'identité etc...)

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38 68 15 50
Bon de commande par ☎ au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM	Prénom																
Adresse																	
Ville	Code postal																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>DESIGNATION</th> <th>PRIX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr> <td>Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>TOTAL A PAYER</td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		DESIGNATION	PRIX											Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack		TOTAL A PAYER	
DESIGNATION	PRIX																
Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack																	
TOTAL A PAYER																	
Signature des parents pour les mineurs																	

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
Chèques débités le jour de la livraison ☐ Carte bancaire
Carte N° Date Expiration

Toutes les commandes sont livrées par COUSSIMO entreprise dans la limite du stock disponible. Pour toute livraison par CHRONOPOST + 40 F
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix recommandés sans prime. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

A retourner à
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

SONY À L'ASSAUT

"Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la PS-X sans jamais avoir osé le demander!" Ce clin d'œil à Woody Allen était le slogan des deux journées Sony destinées aux futurs développeurs et programmeurs de jeux sur PS-X. Et ils étaient venus nombreux pour tout savoir de la 32 bits de Sony. Consoles+ était de la partie... Première nouvelle: la sortie officielle des PS-X américaine et européenne est confirmée pour septembre 1995.

Elvira

Les malveillants diront que A.H.L. et moi-même ronflions au premier rang, devant le podium où se succédaient tous les membres de l'équipe Sony. Nous réfutons absolument ces rumeurs de "bons esprits"! Certes, A.H.L. a failli rater l'avion et j'en ris d'avance; certes, c'était l'aube et ce n'est pas facile de se lever si tôt; certes, nous fermions parfois les yeux pendant les discours en écoutant d'une oreille... mais attention! Sur nos quatre yeux de "conso-leux", nous avions toujours au moins deux oreilles ouvertes! Ce voyage express "to London" nous a permis de rencontrer la nouvelle équipe européenne de Sony qui se consacre à la PS-X et, surtout, de parler à l'inventeur de la machine! Oyez, braves gens, l'histoire de la PS-X. Au programme: du génie, des embrouilles, des certitudes, des promesses...

La naissance

1988: l'année où tout a commencé! Sony et Nintendo signent un accord pour fabriquer un lecteur CD-Rom compatible avec la Super Famicom. Cette "console" s'appellera la Playstation. L'occasion rêvée pour Sony d'entrer de plain-pied dans le monde des jeux vidéo! Et puis, en 1991, c'est la rupture. Nintendo se



Chris Deering,
président de
Sony Computer
Entertainment
Europe.

lance dans un autre projet, l'ultra 64, et Sony fait cavalier seul avec sa PS-X. 500 millions de dollars sont investis par la firme dans le développement de la console.

Au départ, la PS-X est orientée multimédia, mais Sony est conscient que le marché le plus rentable demeure celui des jeux vidéo. Rapidement, la firme s'axe résolument sur ce secteur pour booster les futures ventes. Rien n'est laissé au hasard: les futurs joueurs de la PS-X sont ciblés de 12 à 22 ans et, bien sûr, le prix de la machine et la nature des jeux développés sont définis pour cette tranche d'âge. Dans quelque temps (restons dans le flou), Sony espère avoir vendu suffisamment de millions de consoles pour élargir sa cible et, sans doute, développer alors l'aspect multimédia de sa machine.

L'arrivée

Comparé à l'hystérie du premier jour de vente de la Saturn, le jour "J", pour la PS-X, s'est passé dans une ambiance plutôt calme. Les files d'attente devant les magasins étaient moins impressionnantes que pour la Saturn, car Sony n'a pas encore d'identité forte au royaume des jeux vidéo... Mais la société a d'autres atouts dans sa musette: qui mieux qu'elle peut distribuer largement ses consoles chez les disquaires ou dans toute boutique vendant les produits de sa marque? Un réseau de distribution important peut être d'un grand poids pour l'avenir d'une console. Elle est partout, elle se vend, et Sony est confiant.

Comme l'affirme M. Kutaragi, l'inventeur de la console: "Pas de danger de concurrence; face à notre hardware, les autres consoles n'existent pas." Chez Sony, on n'hésite pas à enfoncer le clou: "Il n'y a pas de différence entre une NES et une SNIN, le hardware vendu

aujourd'hui est déjà dépassé de dix ans..." Une petite phrase qui a certainement dû beaucoup plaire au siège Nintendo... Et voici que voilà: la PS-X est lancée, avec un superbe rejeton, Ridge Racer. Un joli couple, qui se lance sur un marché déjà bien squatté: 35% des ordinateurs de jeu sont des PC, 65% sont des consoles. A l'heure actuelle, ce pourcentage profite essentiellement à Sega et Nintendo, qui ont une large main sur ce marché. L'arrivée d'un troisième luron dans l'arène promet de beaux jeux de cirque dans les prochains mois.

Aujourd'hui...

... 250 personnes travaillent pour la Playstation. Des ingénieurs aux publicitaires, ils pensent tous PS-X. Il s'agit d'un secteur important pour Sony: le challenge a été calculé mais il s'agit d'assurer maintenant le software. Ce sont les jeux qui font la machine, Sony en est conscient: "Rien qu'au Japon, nous avons signé des accords avec déjà 164 développeurs, environ 250 dans le monde." Les 19 jeux en vente actuellement proviennent de 15 licences différentes: le software sera à la hauteur.

Les développeurs et programmeurs étaient effectivement nombreux à Londres, et la PS-X a sans conteste la cote. Au 31 décembre dernier, Sony avait vendu 300 000 consoles, faisant parfois attendre les clients pour cause de rupture de stock... Mais ne croyez pas que Sony est débordé, il s'agit d'une stratégie de vente: Sony produit au fur et à mesure de la demande, prudent, quitte à ce qu'il y ait "un



L'équipe de conférenciers Sony, avec, de gauche à droite: M. Kutaragi, M. Phil R. Harrison (directeur du développement PS-X Europe), M. Ian Hetherington (co-président-directeur général de Sony Electronic Publishing), M. Jonathan Ellis (co-P-DG de Sony Electronic Publishing), M. Chris Deering et M. Teruhisa Tokunaka (Deputy President of Sony Computer Entertainment Japan).

SHOP, 19 ET 20 JANVIER 1995

REPORTAGE

DES JEUX VIDÉO

peu d'attente". Derrière cette sagesse, il y a la multinationale Sony, ses immenses ressources et son organisation imparable. Avec un tel bagage, on comprend leur confiance.

The end

En fin de compte, Sony est resté très discret quant au futur et à sa politique de marketing... Après avoir lu partout le slogan "Tout ce que...", on pouvait espérer quelques révélations. Des infos nouvelles, dorées à point. On a surtout entendu pendant quatre heures que la PS-X était la meilleure en tout et que les autres consoles n'étaient que des cacahuètes (la version longue originale de cette conférence est à réserver aux insomniaques)... Remarquez, Sony m'aurait dit le contraire, je serais entrée dans la quatrième dimension! J'y ai tout de même mis les pieds le soir même lors de la soirée Sony au Subterania. Toujours ultra branché, Sony avait choisi une boîte de nuit installée dans une



Une salle comble de près de 600 développeurs et programmeurs venus suivre ces deux journées de formation technique sur la PS-X.

ancienne station de métro. Les développeurs et programmeurs se préparaient à la longue journée de formation du lendemain: ingurgiter des masses d'informations techniques sur la PS-X et, pour compenser, ingurgiter des litres de bière... J'errais seule avec mon petit appareil photo parmi cette horde de développeurs, pensant à A.H.L., peinard, déjà rentré à Paris.

Le plus drôle, c'est que l'avion n'a pas pu atterrir à cause de la tempête. A.H.L. et Iggy (le rédacteur en chef de "Player One") retourneront donc à Londres aussi sec! La rumeur dit qu'ils se sont "pochtronés" toute la nuit dans un bar près de l'aéroport d'Heathrow. Ce n'est pas une belle fin?



Le Subterania! La techno à fond, la bière en vedette et pas mal de gens qui auront du mal à percuter le lendemain...

36 70 01 00*

Mister Tips

le N°1 des astuces

Quand tu bloques sur un jeu,
appelle Mister Tips au 36 70 01 00.
Il y a des astuces pour tous les jeux
sur toutes les consoles!
Chaque jour de nouvelles
astuces.



* 8,76 F/appel + 2,19 F/mn.

M^R KUTARAGI



M. Kutaragi, président de la division Recherche et Développement de Sony Computer Entertainment System. Un titre qui en impose et un inventeur sorti tout droit d'un livre de SF.

Directeur de la division Recherche et Développement de Sony Computer Entertainment, M. Kutaragi est sans nul doute un vrai inventeur! Un "Doc" qui semble planer au-dessus du monde avec son "synthétiseur d'images et de sons". Nous, pauvres humains de base, avons du mal à bien comprendre sa pensée, surtout en anglais... Mais M. Kutaragi, toujours souriant et très sympathique, a bien voulu nous parler. Histoire que vous le connaissiez mieux au cas où il nous préparerait d'autres surprises...

Elvira: Quand avez-vous commencé à travailler sur le projet PS-X?

M. Kutaragi: Au milieu des années 80, nous avons commencé à prospecter dans le domaine des C-Rom. En 1987, le projet de recherche d'un système de jeu vidéo était établi. Le développement d'un tel système a commencé en 1990 et, en 1992, une équipe se lançait sur le projet final de la PS-X.

[Un ange au look de plombier survole cette réponse... NDE]

E.: Combien de personnes ont travaillé sur ce projet?

M. K.: Au début, en 1987, nous étions trois. Deux ingénieurs de génie et moi-même. Trois ans plus tard, nous étions dix et, en 1992, une vingtaine de personnes m'assistaient. [Dès le milieu de l'année 93, les premiers outils pour développer le software étaient distribués, NDE] Aujourd'hui, ma division compte soixante collaborateurs.

E: Comment la mise en place du projet s'est-elle déroulée?

M. K.: Nous avons décidé de concentrer la force de développement de ce projet sur le hardware, tout en gardant en permanence à

l'esprit les impératifs du software liés à notre cible. De nombreux experts de chez Sony nous ont aidés à tenir ce double objectif. Le partenariat avec la société LSI Logic, qui a réalisé la puce centrale de la console, nous a permis de tenir à la fois les délais et les promesses techniques.

E: La qualité d'une console est jugée sur la qualité de ses jeux. Les jeux actuels sur PS-X exploitent-ils au mieux les capacités de votre console?

M.K.: La future ludothèque de la PS-X utilisera rapidement la console comme elle le mérite. Et il est certain que les prochains jeux exploiteront beaucoup plus ses compétences que ne le font les jeux actuels.

E: Etes-vous joueur? Quels sont les jeux favoris de vos enfants?

M.K.: Mon fils de 13 ans adore Toshinden et son frère de 9 ans est fan de jeux de rôles. Ils monopolisent la télé en permanence pour jouer et, forcément, je n'ai pas beaucoup de temps pour jouer moi-même sur ma PS-X!

E: Quel est le jeu dont vous rêvez pour la PS-X?

M.K.: Mon rêve ludique est de pouvoir communiquer avec des personnages virtuels qui vivraient dans un véritable monde, apparemment virtuel, à l'intérieur de la console. (...)

[La pensée M. Kutaragi est également souvent virtuelle... NDE]

E: Il y a plusieurs consoles de jeu puissantes sur le marché. Quelle est celle qui vous paraît la plus intéressante?

M. K.: Aucune d'entre elles. Seul un PC puissamment boosté me semble pouvoir rivaliser avec la PS-X dans un futur proche. [Il faut savoir que le PC a une vocation beaucoup plus ludique au Japon qu'en France, NDE]

E: Qu'en sera-t-il de la compatibilité entre les différents modèles de PS-X? Qu'est-il prévu?

M.K.: Notre politique est "territoire par territoire". Par conséquent, la PS-X ne sera pas interchangeable d'un pays à l'autre. Cependant, nous ferons circuler les jeux entre l'Europe, les Etats-Unis et le Japon.

INVENTEUR DE LA PS-X

NOUVEAU ...!!!! UNIQUE EN FRANCE

MANGAS. MANGAS. MANGAS. MANGAS.

INTERVIEW EXCLUSIVE
DE M^r YOSHI TAKA AKANO
DESIGNER DE
FINAL FANTASY VII

MEGA TWIN EX
COLLABORATION
AVEC TSUNAMI
TE PRESENTE :

FANS DE MANGAS
OTAKU AVERTI !!!!

36 70 40 80

tu peux aussi
GAGNER
DES

DIALOGUE EN DIRECT
TOUT LES JOURS
*NEWS
*INFOS

TSUNAMI
"la revue sur le manga et l'animation"
bientôt dans les kiosques.

commande et reçois gratuitement
ton "TSUNAMI" enfin !!! la référence

* Le forum en direct les samedi et mercredi de 14 H à 18 H
un manga-man de TSUNAMI répondra en direct à toutes tes questions

MANGAS. MANGAS. MANGAS. MANGAS.

36.70.23.25

GENIAL...!!
LES CADEAUX

DES K7 VIDEO
DES MANGAS
COULEUR
ET DES SUPER
FIGURINES

GAGNE
36.70.23.25

MEGA TWIN CNX 8,76f + 2,19f mn

GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

36.70.88.90

exemple :

QUE VEUT DIRE PSX

- 1) POWER STATION**
- 2) PLAY STATION**

TU CONNAIS LA REPONSE ALORS
TENTES TA CHANCE SUR LE

36.70.88.90

gagnez une
psx ou une saturn



- OAV - OAV - OAV - OAV

TAPE...!!!

36 70 40 80

ET GAGNE TES

OAV


PREFERES ...!!?

con/8.76 f/2.19mn

- OAV - OAV - OAV - OAV



LES BIENNALES D'ORLÉANS

Du 27 janvier au 5 février se sont tenues les deuxièmes biennales du cinéma d'animation japonais. L'occasion de rencontrer Yoshitaka Amano, "character designer" du jeu Final Fantasy, qui avait daigné honorer cette manifestation de sa présence. 



Mais où sont les toilettes?



L'AMBIANCE

A peine sorti du train, je bondis, tel le buffle assailli par les mouches, ne voulant pas perdre une miette de l'une des manifestations les plus importantes de l'Hexagone sur le sujet qui occupe mes jours et mes nuits depuis mon enfance la plus tendre. Las, depuis la même époque, mon sens de l'orientation laisse beaucoup à désirer, et je perdis un temps précieux à repérer les lieux où se déroulaient les diverses manifestations programmées. Ils pouvaient pas mettre des flèches, non? Je parvins finalement là où Tsunami avait organisé une série de projections, dans une ambiance très bon enfant. Dans une



salle obscure fort bien agencée, je me reposai de mes émotions. Plus tard, j'ai eu l'occasion de visiter un musée où les œuvres de M. Amano étaient exposées. Je ne risque pas de les oublier. Inutile de chercher à lui coller des étiquettes ("character designer", illustrateur...), c'est à un artiste authentique que l'on a affaire. J'ai dû rester en contemplation deux bonnes heures devant les dizaines de toiles de l'exposition (parmi lesquelles des créations qui n'avaient jamais été exposées au Japon) avant de m'apercevoir que, au deuxième étage, il y avait une autre exposition que je n'aurais ratée pour rien au monde: les œuvres de Tezuka! J'en suis ressorti des images plein la tête, mon sens de l'orientation définitivement annihilé, avec l'impression de revenir d'un long voyage dans un pays merveilleux...



Une des nombreuses illustrations de M. Amano.



Une des œuvres les plus célèbres de Tezuka: Astro Boy (Astro le Petit Robot).



L'INTERVIEW DU MAÎTRE

PANDA: Tout d'abord, je voudrais vous dire combien nous sommes heureux de vous recevoir en France.

YOSHITAKA AMANO: Tout le plaisir est pour moi.

P.: Pourriez-vous expliquer au public français, en deux mots, en quoi consiste votre travail?

Y.A.: J'ai commencé, au début de ma carrière, par travailler en tant que "character designer" dans l'animation. Puis, progressivement, j'en suis venu à faire des illustrations, m'éloignant du domaine de l'animation.

P.: Vous avez commencé très jeune, vers 15-16 ans, vous êtes donc un autodidacte?

Y.A.: Oui, et puis, en travaillant dans l'animation, j'ai pu faire suffisamment de recherches pour améliorer mon style.

P.: Que pensez-vous de l'affaire du "Roi Lion", dans lequel on a reconnu le "Roi Léo"? Avez-vous signé la pétition qui a été envoyée à Disney?

Y.A.: Non, je ne l'ai pas signée. Mais ceux qui l'ont fait ont eu bien raison de le faire! Je pense qu'il y a vraiment quelque chose entre l'histoire de Tezuka et celle de Walt Disney. En tout cas, si M. Tezuka avait encore été de ce monde, cette histoire aurait évolué différemment.



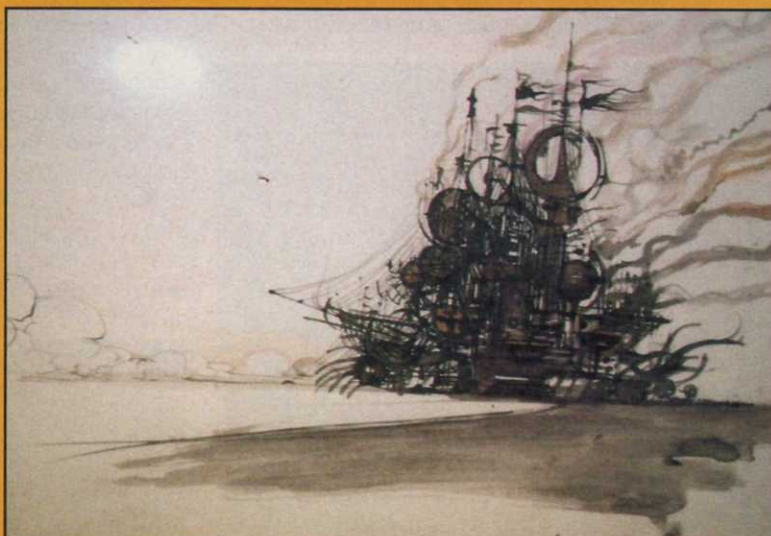
M. Amano, qui a bien voulu poser aux côtés de mon infime personne.

P.: Vous qui avez travaillé sur le célèbre Final Fantasy 6, pensez-vous que le monde des jeux vidéo et de celui l'animation soient étroitement liés?

Y.A.: Moi, j'aime bien dessiner pour les jeux vidéo, pour retranscrire par le pinceau l'imaginaire des gens de cet univers.

P.: Merci beaucoup!

[NDP, vous pouvez retrouver l'interview de M. Amano ainsi que diverses informations sur la japanimation sur le serveur vocal 36 70 40 80.]



"L'OISEAU BONHEUR"

Par hasard, j'ai eu la chance de rencontrer Mme Miho Cibot, qui est à l'origine de "L'Oiseau Bonheur", un film d'animation japonais atypique. Ce dessin animé d'une demi-heure, réalisé par Seiji Arihara, traite de la douloureuse histoire d'Hiroshima. S'il ne montre pas directement les horreurs de la guerre, il n'en fait pas moins prendre conscience des conséquences atroces de l'explosion nucléaire. Le scénario est tiré d'une histoire vraie. Sagako, une très jeune enfant, est tombée malade dix ans après le cataclysme: les radiations l'ont rendue leucémique. Admise à l'hôpital, elle assiste, pendant son séjour, à l'agonie d'une autre malade. Selon une légende japonaise, si l'on plie mille grues en papier, on peut guérir de toutes les maladies. Malheureusement, Sagako, ayant tenté l'expérience, n'en réchappera pas. A sa mort, les enfants d'Hiroshima décidèrent d'ériger une statue en son honneur. Mais à l'époque, le Japon, en pleine reconstruction, était sans ressources, et l'on fit appel à des capitaux étrangers: neuf pays rassemblèrent des fonds, dont la France. L'histoire commence par la visite de Tomoko, une jeune fille vivant à notre époque, du musée Hiroshima. Elle passe devant la statue de "L'Oiseau Bonheur"... La magie commence: l'oiseau les emporte, elle et Sagako, dans un voyage autour de la Terre... Nous aurons sûrement l'occasion de reparler de cette œuvre hors du commun!



Madame Miho Cibot, lors des biennales.



Tomoko et Sagako sur le dos de l'Oiseau Bonheur.



USHIO TO TORA

Vous ne pouvez pas savoir comme je suis heureux en ce moment! Le rythme de parution de bons OAV s'accélère, et c'est maintenant "Ushio et Tora" qui sort, en cassette vidéo, avec sous-titres, aux éditions Tonkam.



Ushio est un jeune homme qui vit avec son père dans un très vieux temple. Depuis sa plus tendre enfance, celui-ci lui raconte souvent une légende. Il y a environ cinq cents ans, un démon détruisait tout sur son passage et dévorait les gens de la région. Jusqu'au jour où un samouraï l'affronta en un combat épique. Il transperça le monstre de sa lance, le fichant à un rocher. Et c'est le temple dans lequel ils vivent aujourd'hui qui fut élevé autour du monstre prisonnier pour l'empêcher de nuire. Or, au cours d'une de ses missions de nettoyage du temple, Ushio tombe sur une trappe qu'il n'avait jamais remarquée jusqu'ici! Poussé par la curiosité, il l'ouvre et descend dans les entrailles du temple. Il y découvre un énorme monstre orange ressemblant vaguement à un lion... cloué au mur par une lance! Après que le monstre a très maladroitement tenté de convaincre Ushio de le libérer – non sans lui avoir donné un bon coup de griffes au visage –, Ushio repart, bien décidé à ne pas libérer ce démon. Plus tard, il s'aperçoit

que, en ouvrant cette trappe, il a laissé s'échapper des centaines de petits fantômes. Et le voici obligé de passer un pacte avec le monstre, qu'il a surnommé Tora: s'il le libère, celui-ci le débarrassera des mauvais esprits. Bien sûr, tout ne se passera pas comme prévu et Ushio découvrira les véritables pouvoirs de la "lance du fauve".



Les deux amies d'Ushio. Mignonnes, non?



Peace, man...



Ce sourire n'est-il pas angélique?



La lance a un drôle d'effet sur Ushio.



Lorsque Ushio utilise sa lance, ses cheveux poussent.

HUMOUR ET BASTON

On s'attache assez vite à Ushio et Tora. Ennemis au départ, ils sont obligés de cohabiter. Naît un respect mutuel, chacun reconnaissant en l'autre un combattant de valeur. Malgré tout, le couple ne cesse de se chamailler. Dans ce dessin animé, ce n'est ni l'action qui manque, ni l'humour! Les dialogues sont hilarants! En plus, le travail de sous-titrage a été très bien fait, et la qualité des cassettes est bonne. Du bon boulot!



Ushio se voit obligé de cohabiter avec le monstre pour l'empêcher de perpétrer trop de méfaits.



Tora a intérêt à marcher droit... Sinon, ouille, ouille!



Tora se fait souvent martyriser par Ushio!



Tora est pris de panique lorsque Ushio se sert de la lance pour la première fois.

MAPS

Vous n'avez jamais entendu parler de "Maps"? Sachez que les deux premiers OAV sont réunis sur une cassette de Kaze Animation. L'éditeur, comme à son habitude, propose une version sous-titrée, en Pal ou Secam. Disponible à la vente.



Un jeune lycéen sans histoire, Gen, et sa petite copine, Hoshimi, sont entraînés dans une drôle d'histoire. Une extraterrestre du nom de Lipmira vient annoncer au jeune garçon qu'il est le "Mapsman", qu'il porte en lui le chemin qui mène à une carte, et lui propose de l'emmener sur son vaisseau. On verra qu'elle n'est pas la seule sur cette affaire! Gen profite de cette occasion pour prendre une grande décision: tout quitter et partir à l'aventure! Hoshimi décide de l'accompagner, et le trio est formé. Ils s'aperçoivent que Lipmira et son vaisseau spatial ne font qu'un: lorsque celui-ci se fait toucher par des missiles, les dégâts se répercutent sur le corps de celle-là. Le trio récupère le premier morceau de la carte, au prix d'une lutte acharnée... Puis on retrouve nos héros un an plus tard, totalement adaptés à la vie extraterrestre. Comme le dit si bien un proverbe d'Elvira: "Ne cherche pas les ennuis, ils arrivent bien assez vite tout seuls." Le scénario en est une parfaite illustration: Gen se fait prendre en otage par une charmante princesse qui détourne son vaisseau... Pour en savoir plus sur cette histoire un peu loufoque, achetez la cassette!



Voici le vaisseau spatial qui sert de transporteur: malgré son air pacifique, il possède un armement très puissant!



Gen est prisonnier, et c'est maintenant la jeune princesse qui va dicter au vaisseau la route à suivre.

UNE SÉRIE LOUFOQUE

On pourrait comparer "Maps" à des séries comme "Outlanders" ou, en un peu moins délirant, à "Project-A-Ko". Le design et la réalisation ne sont pas à la hauteur des autres produits de Kaze, comme "Iria" ou "Lodoss". Heureusement, le côté humoristique du scénario relève grandement l'intérêt. Certains gags sont vraiment hilarants et l'action est très bien rythmée. Les sous-titrages sont bien réalisés et c'est encore un produit de bonne facture que Kaze nous propose là.



Voici les trois héros de la série, tous unis dans une chasse au trésor intergalactique.



Gen Tokishima a toujours rêvé de partir dans l'espace: il a été servi.

Tu veux
en **Savoir Plus,**
Épater
tes copains?

Tiens-toi au courant
des dernières
**nouveautés Jeu,
Consoles
et Mangas**

sur le

**3615
CONSOLESPLUS**

MEGADRIVE REVIEW

Stargate, déjà sur les écrans de cinéma, fait également son apparition sur votre console Megadrive. Le jeu, qui combine action et plates-formes, reprend les principales scènes du film. Silence, on tourne.

STARGATE



Le colonel Jack O'Neil est obligé d'user de la force afin de protéger le mage qui se trouve près de lui.

Avant de vous plonger dans le jeu, voici en quelques lignes ce qu'il faut savoir du scénario du film. On raconte que, plusieurs milliers d'années auparavant, un homme nommé Ra trouva la formule de l'immortalité. Utilisant les pouvoirs de jouvence d'un sarcophage spécial, il réussit à rester jeune à jamais. Cependant, le quartz est un élément nécessaire pour alimenter et faire fonctionner la machine qui le retient à la vie. Des siècles plus tard, dans les années 20, une équipe d'archéologues découvre parmi les pyramides un gigantesque anneau de métal, qu'ils remettent aux mains des autorités américaines. Soixante-dix ans après cette découverte, les services militaires des Etats-Unis, avec l'aide de Daniel Jackson, éminent spécialiste des hiéroglyphes, apprennent que cet anneau est en fait une porte d'accès vers un autre monde. L'aventure commence...

JH. CH. H. MÛRS

Dans la première partie du jeu, il est nécessaire de suivre correctement les indications de la console; trouver cinq caisses de bois puis cinq mages et, enfin, cinq Marines. Ceux-ci sont planqués aux quatre coins des niveaux et il faudra faire preuve de beaucoup d'imagination pour mettre le grappin dessus!



Voici, sur la droite, l'un des cinq mages qu'il vous faudra trouver.



Les Marines sont faciles à reconnaître: tenue verte, lunettes noires, pompes Doc Maertens et slip kangourou Petit Bateau.



Les scarabées ne sont pas faciles à descendre. Opérez à la grenade.



L'animation du personnage lorsqu'il grimpe à la corde est vraiment une réussite.

AVIS

oui, mais...



NIICO

Stargate aurait pu être un très bon jeu d'action si la maniabilité du personnage n'était pas aussi mauvaise, voire catastrophique! L'emploi des trois boutons est franchement mal pensé: sur le A je saute, sur le B je tire et sur le C je lance une grenade ou je cours... C'est n'importe quoi! Durant la partie, il n'est pas rare de sauter au lieu de tirer ou encore de lancer une grenade au lieu de courir! Arrgh! Les collisions de sprites ne sont pas terribles non plus: éliminer un ennemi peut demander quelques secondes comme une bonne minute. Non, vraiment, il y a quelque chose à revoir dans votre jeu, les gars, c'est pas normal de se prendre autant la tête avec la maniabilité!

STARGATE™



PROBE/ACCLAIM
PRIX: D

1 JOUEUR/ACTION

PRESENTATION **60%**

Un écran-titre qui rappelle l'affiche du film. L'histoire est présentée brièvement.

GRAPHISMES **80%**

Les décors sont bien réalisés et assez fouillés. Ils sont variés et colorés.

ANIMATION **88%**

Les animations du personnage sont très propres: fluides et parfaitement décomposées.

MUSIQUE **73%**

Elle est plutôt entraînante, mais parfois si discrète qu'il faut tendre l'oreille pour l'entendre.

BRUITAGES **70%**

Quelques "scriiitchs", des "scratches", des "poc" et des "toc"... Pas vraiment passionnant!

DUREE DE VIE **85%**

Le jeu dispose de trois niveaux. Dans chacun d'eux, il faut accomplir plusieurs missions.

JOUABILITE **55%**

Exécration! C'est ce qui pêche le plus dans le jeu. On se trompe souvent de bouton. Nulle!

INTERET **78%**

Stargate est un sympathique jeu de plates-formes et d'action. Cependant, il lui manque un petit quelque chose qui en aurait fait un très bon jeu.

Fort de son succès et moins d'un an après la sortie en France de NBA Jam, Acclaim persiste et signe à nouveau. NBA Jam Tournament Edition est la "suite" tant attendue du jeu précité. Alors, coup de pub ou coup de tête?

NBA Jam Tournament Edition corrige quelque peu les défauts que l'on avait pu déplorer dans la précédente édition. Ainsi, un mode Entraînement a été prévu. Là, deux joueurs de la même équipe s'entraînent à tous les smashes possibles et imaginables grâce au Turbo infini. C'est dans ce mode que se décideront vos futures combinaisons en matches et, peut-être, vos victoires. Vingt-sept équipes du championnat NBA sont toujours disponibles, mais cette fois-ci, il est parfois possible de choisir jusqu'à cinq joueurs de ces équipes. Bien évidemment, chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques, ce qui relance d'autant plus l'intérêt des parties engagées. De nouveaux smashes, plus spectaculaires que jamais, sont aussi proposés. Mais ce n'est pas tout, durant certaines parties, des gadgets au sol vous permettent durant quelques secondes d'être "On fire", c'est-à-dire de ne manquer aucun tir à trois points... Amis basketteurs, à vos manettes.



Un smash de Johnson au-dessus des défenseurs. "What a fuck'in duck!"

AVIS

oui, mais...



NIICO

La première version de NBA Jam m'avait tout simplement enthousiasmé. Depuis sa sortie, aucun jeu de basket ne m'avait autant amusé. C'est donc avec impatience que j'attendais cette "suite". Las, malgré l'amélioration de la bande-son et l'apparition du mode

Entraînement, je n'ai pas trouvé grand-chose à me mettre sous la dent. C'est vrai, les commentaires de la voix off sont plus nombreux qu'auparavant et leur qualité s'est nettement améliorée. Ok, il est possible de choisir de nouveaux joueurs de la même équipe après chaque quart temps, mais cela ne change en rien le jeu: les combinaisons d'attaque ne sont pas pour autant différentes. Je prends la balle et je smashe, je prends la balle et je smashe... Bof! Un jeu à conseiller, donc, uniquement à ceux qui ne possèdent pas le premier NBA Jam. NBA Jam Tournament Edition reste cependant la meilleure "simul'action" de basket actuellement sur console.

SMASH, MODE D'EMPLOI

"La meilleure façon d'smasher, c'est encore la nôtre, c'est d'enclencher l'turbo et de shooter correctement." Et avant d'y parvenir, il vous faudra passer quelque temps dans le mode Entraînement.

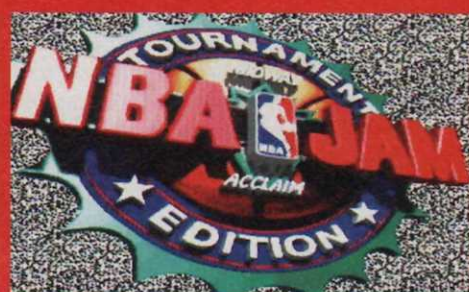


REVIEW

TOURNAMENT EDITION



Les fautes ne sont pas prises en compte dans NBA Jam Tournament Edition... au grand désespoir de Mourning!



ACCLAIM/ACCLAIM

PRIX: E

4 JOUEURS SIMULTANÉS/BASKET FOU

PRESENTATION 85%

Les joueurs sont parfaitement bien présentés, les écrans sont clairs et compréhensibles.

GRAPHISMES 90%

Les graphismes se sont quelque peu améliorés par rapport à la première version. Joli!

ANIMATION 90%

Les basketteurs bougent de façon fluide et (très) rapide. Sans bavure.

MUSIQUE 70%

Uniquement présente sur la page d'intro et d'option. Un défaut qui n'a pas été corrigé.

BRUITAGES 89%

Des voix digitalisées de bonne qualité comme dans la version précédente.

DUREE DE VIE 88%

Le jeu dispose toujours de vingt-sept équipes et, cette fois-ci, d'une centaine de joueurs!

JOUABILITE 93%

Les joueurs se contrôlent parfaitement grâce à des combinaisons très simples au paddle.

INTERET 89%

NBA Jam Tournament Edition est à réserver à ceux qui ne possèdent pas le premier NBA Jam, tant il est semblable à la version précédente.

La Megadrive se rebiffe!
Après Soleil, La Légende de Thor repousse encore plus loin les limites de cette machine. C'est beau, c'est intéressant, c'est super jouable, c'est original, mais pourquoi diable ne l'ont-ils pas fait avant!

La Légende de Thor est un jeu d'aventure et d'action qui met en scène Ali, l'archétype du héros jeune et plein de muscles... dans la tête. Maniant la dague comme un Sioux, plus rapide qu'un cougar, bouffant des ogres tous les matins au petit déj', Ali est un aventurier comme les autres, boutonneux et insouciant, jusqu'au jour où il découvre un bracelet en or qui lui donne des pouvoirs magiques... et une mission. Promu défenseur du Bien, il doit retrouver le possesseur du bracelet et le détruire. Sûr de sa force, mais ne sachant où aller, Ali part chercher conseil chez son père le Roi. Celui-ci lui suggère de partir à la recherche de quatre cubes enchantés qui lui permettront d'invoquer les esprits du bracelet: la fée de l'eau, par exemple, qui paralyse les ennemis, guérit les blessures et se transforme en tornade, ou encore l'élémentaire de feu, qui brûle les ennemis, crache des flammes et explose dans une furie ardente. L'ombre, fidèle à sa réputation, imite Ali et le protège. Quand il trébuche, elle le relève et le transporte sur son dos. La plante, très liante, défonce les grilles et dévore les monstres. Avec une telle ménagerie, Ali peut ménager ses efforts. Encore faut-il qu'il trouve sur sa route les objets indispensables à l'invocation de l'esprit, comme l'eau, une flamme, un miroir ou une plante. Sinon, il reste toujours la bonne vieille huile de coude. Que ce soit avec une arbalète, une lame ou des bombes, Ali est un crack. Quand il ne fracasse pas ses ennemis à coups de pied dans le plus pur style Bruce Lee, il les écharpe à coups de dague. Il garde même dans sa manche quelques coups spéciaux façon SFII. C'est idéal dans les situations difficiles telles que la rencontre de dragons énormes, de zombies, de trolls, de gardes, de critters, de golems, de démons, de sorciers et de choubidoubidous. Que de soucis pour ce petit bout de muscles qui ne sait déjà plus où donner de la tête avec toutes ces énigmes, ces leviers à actionner, ces dalles à fouler du pied et ces boss à étripier! Allez, soyez brave, vous allez bien lui donner un petit coup de main, non?



La Légende de Thor

C'EST MÂÂÂGIQUE!

Après avoir délivré les quatre esprits de leurs cubes-prisons, Ali peut les invoquer à loisir avec son bracelet magique. Ces esprits servent tout aussi bien à bastonner les méchants qu'à ouvrir les portes, transporter Ali, actionner les dalles ou guérir les blessures. Autant d'actions qui apportent une grande originalité à La Légende de Thor.



Ali a la main verte pour manier une plante carnivore capable de détruire les grilles d'un coup de boule.

AVIS

oui!



MARC

Bon sang! Mes yeux ont éclaté tellement ce jeu est bon! Les oreilles, ça va mais, j'ai la langue qui pend et de la bave aux lèvres. Cette cartouche est une véritable œuvre d'art! Elle mérite de poser à côté de la Joconde, au Louvre. Jamais je n'avais vu de jeu d'aventure "à la Zelda" qui ait autant d'action, tant sur Megadrive que sur Super Nintendo d'ailleurs. Dans La Légende de Thor, ça bastonne sévère! Avec les bruitages à la Van Damme, les coups de panard dans la tronche et les coups spéciaux à la SF II, c'est du délire. Et en plus, le système de magie à base d'invocations est tout aussi génial. Franchement, j'ai beau chercher, je ne trouve aucun défaut gênant à ce jeu. **ACHETEZ-LE!**

MEGADRIVE REVIEW



Les batailles ont la part belle dans la Légende de Thor.



Dans les donjons obscurs, les monstres sont féroces.



AVIS sans voix!



SPY

Abasourdi, je suis clairement et simplement abasourdi. La qualité des décors, des animations, la musique, les bruitages. La longueur de la quête, la diversité des

situations. Rien ne manque, pas même la dose d'action indispensable à tout bon jeu d'aventure. En fait, nous sommes au croisement d'un Landstalker pour les énigmes, d'un Aladdin pour les graphismes (et encore, ceux de Thor les enterrent...), et d'un Street of Rage III pour l'action. Un tel cocktail ne peut que laisser rêveur. Ne cherchez pas, le jeu conviendra à tous. Les amateurs de baston autant que ceux d'aventure, les fanatiques des jeux beaux et de prise de tête monstrueuse y trouveront leur compte. De toute façon, quoi que vous disiez, vous aurez Thor.



Le détenteur du bracelet d'argent est un personnage mystérieux.



A un moment, Ali utilise l'esprit du feu comme un levier dans une course contre la montre.



Le feu est un adversaire de poids dans les combats.

DES BOSS ET DES BOSSSES

Dans la grande tradition de Zelda, les énormes boss de fin de niveau, pardon, de château, sont au rendez-vous. Enormes dragons rouges, golems ou démons, tous sont plus coriaces les uns que les autres. Pensez à faire le plein d'armes et de nourriture avant de les affronter.



Ce gros crabe mutant est juste un avant-goût de ce qui vous attend.



Les démons sont grognons!



Face au golem, demandez l'aide de l'esprit du feu.



Le dragon rouge est immense! Mazette, quelle bête!

BÉBÊTES-SHOW

Orcs, goules et gargouilles, ils sont nombreux les affreux jojos à vouloir vous faire la peau. Que ce soit dans les montagnes, sur mer ou sur terre, Ali passe son temps à distribuer des pains, surtout en campagne. Les esprits du bracelet n'attendent qu'un geste de sa part pour se jeter dans la mêlée.



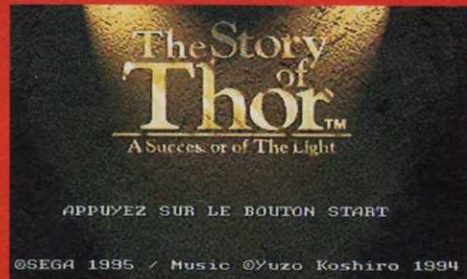
La carte vous indique votre position et le but à atteindre. Très pratique.



L'ombre est un serviteur discret mais efficace.



La Légende de Thor puise son inspiration dans une autre légende: celle de Zelda.



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

AVENTURE/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: PILE DE SAUVEGARDE

PRESENTATION 90%

L'écran de jeu est sobre et on ne peut plus fonctionner.

GRAPHISMES 94%

La Megadrive se plie en quatre pour offrir des graphismes colorés et des sprites magnifiques.

ANIMATION 90%

Les mouvements du héros sont superbes. Les nombreuses animations sont irréprochables.

MUSIQUE 85%

Les mélodies accompagnent bien l'action et se marient parfaitement avec les bruitages.

BRUITAGES 88%

Des coups qui claquent! Des monstres qui hurlent! Ambiance grosse baston assurée.

DURÉE DE VIE 93%

Le jeu comporte suffisamment d'énigmes et de batailles pour vous tenir longtemps en haleine.

JOUABILITÉ 92%

Le héros est si maniable que les bastons sont dignes des meilleurs beat-them-all.

INTERET 96%

La Légende de Thor transcende la Megadrive. Mélange merveilleux d'action, de réflexion et d'aventure, ce jeu est un petit bijou.

Astérix

ET LE POUVOIR DES DIEUX

Oyez, oyez, bonnes gens, Astérix le Gaulois et Obélix sont de retour sur votre Megadrive! Reprenant l'intrigue de "Astérix et le Bouclier Averté", ce jeu vous permet d'incarner au choix l'un des deux Gaulois et de vous lancer dans la plus grande des aventures. En voiture, Simonix!

Il y a longtemps de cela, à l'époque où le Panda n'avait pas encore de petits poils sur le menton ni sur les avant-bras, Vercingétorix, chef des Gaulois, subit une sévère défaite à Alésia (ligne 4 du métro parisien). Il rendit ses armes à César. La Gaule était conquise. Quelques années plus tard, voyant que sa popularité était en baisse, César décida d'honorer les dieux en créant la plus belle fête qui puisse exister. A cette occasion, il doit prononcer un discours de tous les temps autour de tous les chefs gaulois réunis. Abraracourcix sera, bien sûr, de la partie. Hélas! mille fois hélas! son bouclier a disparu. Le bouclier étant à Abraracourcix ce que le Petrol Hahn est au Panda, il lui est impossible de se rendre à la petite sauterie organisée par César. Il décida alors d'envoyer Astérix et Obélix rechercher son bouclier fétiche. C'est ici que commence votre aventure. Courage, ami Gaulois.

MEGADRIVE REVIEW



En tout début d'aventure, consultez le druide Pano-ramix, il vous aiguillera pour bien commencer le jeu.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, la carte s'ouvre à vous.



ROMAINS À TOUT FAIRE

Tout comme dans la bande dessinée, Astérix et Obélix passent leur temps à casser du Romain et à manger du sanglier bien cuit. Cependant, certains Romains vous aideront à franchir ou à atteindre des plates-formes secrètes.



Astérix, armé d'une grosse caisse en bois, s'apprête à aplatis deux Romains.

Ce gros Panda, heu... pardon, Romain va sous servir de trampoline: sautez à pieds joints dessus, et vous atteindrez des hauteurs folles.



AVIS

oui!



NIICO

Astérix est un très bon jeu de plates-formes. Les graphismes, sans être au top, sont fidèles à l'esprit de la bande dessinée. On retrouve ainsi tout le petit monde qui a fait le succès d'"Astérix et Obélix": les camps romains et leurs bêtes légionnaires, les habitants du village gaulois et, bien évidemment, les sangliers de la forêt. Astérix et le Pouvoir des Dieux mêle habilement plates-formes et aventure, car dans chacun des vingt et un niveaux, il vous faudra mettre la main sur des objets précieux pour la suite du jeu. La bande-son est elle aussi des plus intéressantes: les thèmes sont nombreux et, ma foi, de très bonne qualité. Pour un peu, on en redemanderait!



CORE DESIGN/SEGA
PRIX: D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%

Le scénario de l'histoire est présenté sous la forme d'une bande dessinée. Très sympa.

GRAPHISMES 82%

On retrouve l'univers délirant d'Uderzo et de Goscinny. Simple mais efficace.

ANIMATION 85%

Les personnages sont animés d'une façon fort plaisante. Les attitudes sont parfois très drôles.

MUSIQUE 89%

Les thèmes sont nombreux et très variés: une sélection des chansons classiques françaises.

BRUITAGES 83%

S'ils ne sont pas considérables, ils ont au moins l'avantage d'être amusants.

DUREE DE VIE 85%

Retrouver le bouclier du chef Abraracourcix ne sera pas une chose aisée.

JOUABILITE 80%

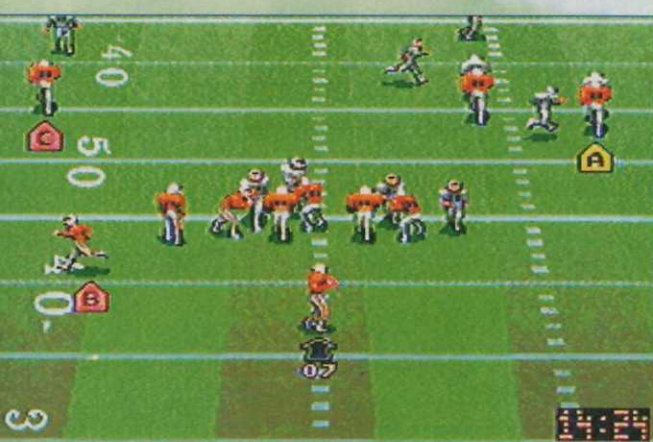
On s'emmêle assez souvent les doigts avec les différents boutons. Entraînement nécessaire!

INTERET 85%

Ce nouvel épisode des aventures d'Astérix et Obélix plaira tant il est amusant et sympathique.

MEGADRIVE REVIEW

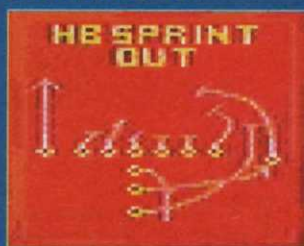
Bien que le football américain n'occupe encore qu'une place marginale en France, les simulations fleurissent sur Megadrive. NFL Quarterback Club, le petit dernier, n'échappe pas à la règle: toujours autant de tactiques, toujours autant d'action. Si les mots "touchdown", "quarterback", "linebacker" et "first down" ne vous font pas pousser les poils, alors NFL Quarterback Club est fait pour vous. Amateurs éclairés, bonjour chez vous! Les autres, passez votre chemin. Ce n'est pas dans le manuel que vous trouverez les règles du football américain. Quelques pages mal traduites, perdues entre les versions allemande et espagnole, rien n'est fait pour faciliter la vie du débutant curieux qui essaie pour la première fois une simulation de foot américain. Car ce jeu est avant tout une simulation. Avec plus de quatre cent trente tactiques de jeu offensif et défensif, on ne sait plus où donner de la tête. Où plutôt si: on n'a que l'embarras du choix. La richesse de NFL Quarterback Club permet de recréer avec réalisme toutes les situations de ce sport, George Eddy en moins. Le quarterback, véritable pilier de l'équipe, bénéficie d'un traitement particulier. Quatre modes d'entraînement permettent de peaufiner votre futur champion de la NFL (Ligue nationale de football). A moins que vous ne préfériez choisir un des dix-neuf quarterbacks célèbres et bien vivants, comme Troy Aikman ou Steve Young. Quel que soit votre choix, gardez à l'esprit que le football américain est avant tout un jeu d'équipe. D'autant plus qu'on peut réellement jouer en équipe grâce au Multi Player Adaptator de Sega. Jusqu'à cinq personnes, dans la même équipe ou non, peuvent jouer en même temps. Ça promet de belles images qu'on aimerait voir plus souvent, avec la fonction Magnétoscope intégrée par exemple.



Trois curseurs, A, B et C, désignent les receveurs potentiels.

DÉMONSTRATION!

Rien de tel que quelques images bien gribouillées pour expliquer ce qu'un roman ne saurait dire. Voici mise en pratique l'une des nombreuses tactiques de NFL Quarterback Club.

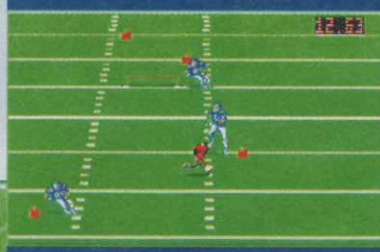


DUR, DUR, D'ÊTRE UN QUARTERBACK!

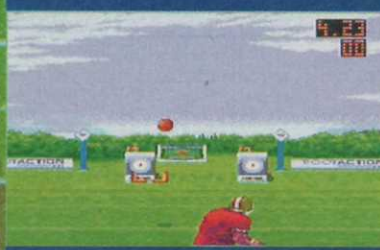
NFL Quarterback Club est la seule simulation de ce sport à proposer un mode d'entraînement pour les quarterbacks. On peut même en créer un et le sauvegarder dans la batterie de la cartouche.



Choisissez un des dix-neuf quarterbacks de la NFL ou créez le vôtre.

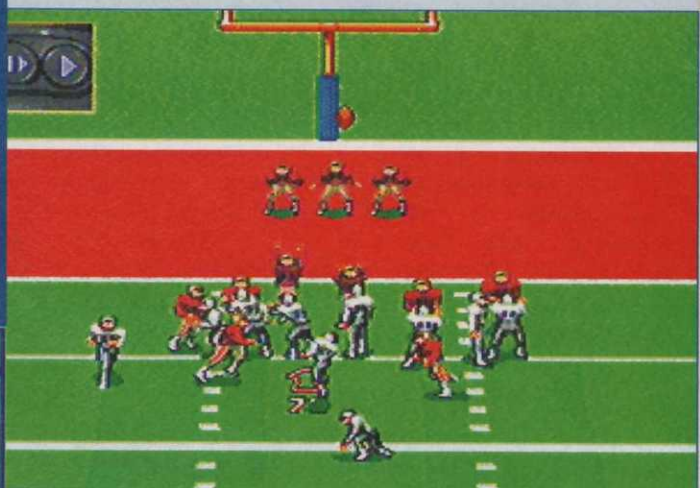


La course d'obstacle permet d'améliorer la vitesse de votre quarterback.



Pas facile d'atteindre les cibles en mouvement.

QUARTI NFL



Après un touchdown (un essai), le coup de pied arrêté permet de gagner un point supplémentaire.

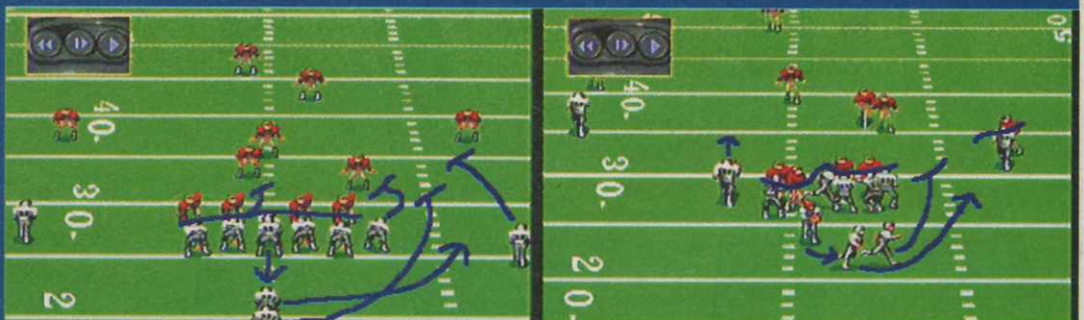
AVIS

oui!



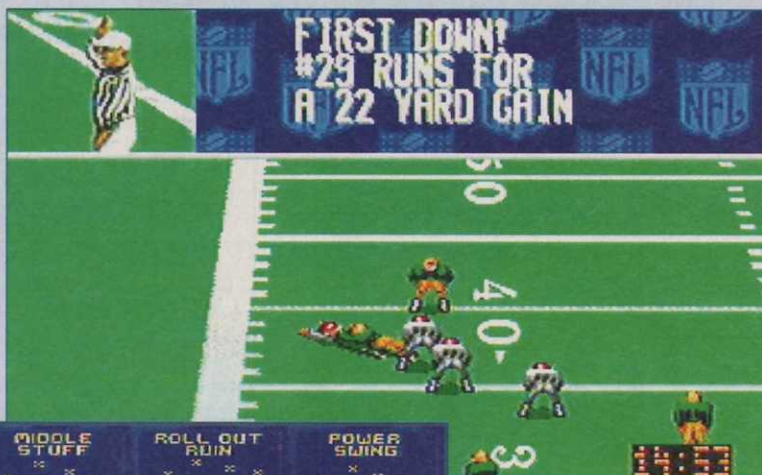
MARC

Alors que les 49^{es} de San Francisco viennent de remporter la finale du Superbowl cuvée 1995, Spy et moi disputons dans la salle des Zordis notre propre finale. Ce jeu est sacrément bon! Bien sûr, la Megadrive n'est pas avare en matière de football américain. Il y a John Madden Football 95 ou encore Joe Montana Football, un de mes préférés. Pourtant, cette simulation made in Acclaim ne m'a pas laissé indifférent, loin de là. Les tactiques sont légion et les parties à plusieurs vraiment fun. Les situations de jeu sont réalistes et l'éditeur a eu la bonne idée de résumer toutes les stratégies dans un tableau en couleurs. Dommage que le manuel soit si médiocre et qu'il faille presque deviner les options du jeu. Cette cartouche est destinée aux amateurs éclairés.



QUARTERBACK CLUB

Vous avez quatre essais pour tenter de parcourir dix yards.



Vous devez choisir l'attaque ou la défense au début de chaque action. C'est ça, le foot made in USA!

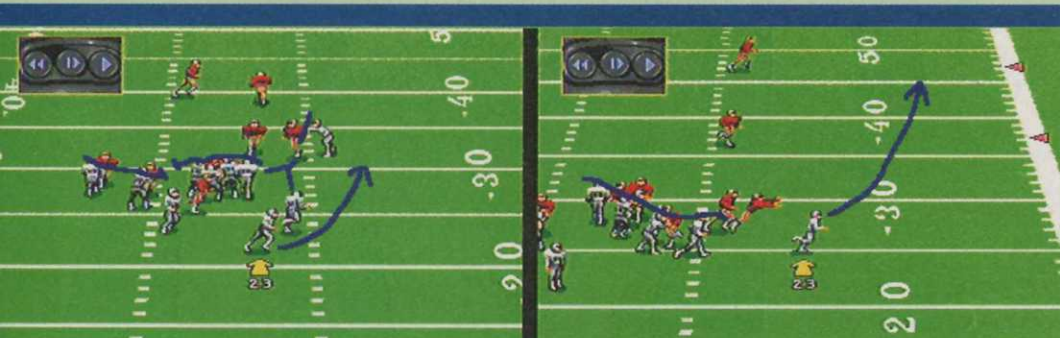
AVIS



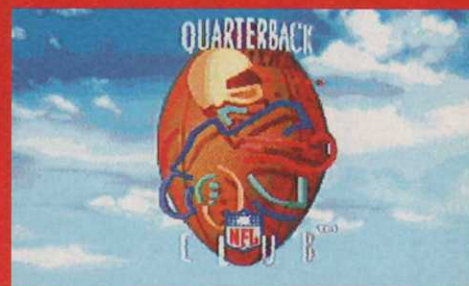
SPY

Voilà bien longtemps que nous n'avions eu droit à un foot américain de cette qualité. En fait, NFL n'est pas très différent des autres simulations (de qualité) sur MD, mais il propose une option inédite qui vous permettra de créer votre propre quarterback. Et, avec le temps, cette option prend sérieusement de l'importance. La simulation est assez réaliste et seule l'ambiance endiablée des stades américains manque cruellement à l'appel. Ce n'est qu'un détail, certes, car la richesse des actions proposées est bien plus importante. Mais il est toujours agréable d'entendre la foule hurler au moment où vous passez un touchdown. A part ça (et les problèmes liés à la notice), je ne vois rien à y redire, si ce n'est qu'il faut aimer ce sport, bien évidemment. De plus, si vous possédez une 32X, une version est prévue pour avril, et, croyez-nous, elle dépote.

oui!



MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE FOOT AMÉRICAIN
1-5 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
SAUVEGARDE: PAR PILE

PRESENTATION 30%

Le manuel, mal traduit, n'est pas adapté aux novices: c'est frustrant.

GRAPHISMES 78%

Les sprites des joueurs sont réalistes et le terrain est fidèlement représenté.

ANIMATION 80%

Un scrolling correct et des animations variées font bonne figure. Une réalisation soignée.

MUSIQUE 40%

La bande sonore ne donne pas dans le lyrique. Pas ou peu de musique au cours du jeu.

BRUITAGES 60%

Les rares voix digitalisées sont soignées. Les bruitages créent à eux seuls l'ambiance du jeu.

DURÉE DE VIE 92%

Bien malin celui qui épuisera toutes les tactiques de jeu.

JOUABILITÉ 86%

Le paddle est bien exploité et le contrôle des joueurs excellent.

INTERET 88%

NFL Quarterback Club fait partie des grosses pointures sur Megadrive. Un jeu qui ravira les fous de foot américain.

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES dans votre Ville, ne tapez pas du pied, Bientôt il y en aura Un ...!

Gagne un Super Cadeau avec ton Téléphone,
Tous les 100 Appels (Goodies, Posters, Jeux, Consoles Etc...)
En Composant 24H sur 24
le

36-70-89-10

Gagne avec

DOCK GAMES

Une
Néo-Géo CD

Premier : Un Point c'est Tout.

Premier Groupement

de Magasins Indépendants Spécialisés
dans les Jeux Vidéo.

Premier dans le Choix :

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques,
Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Premier, Aussi Grâce à Vous!..

Premier en Nombre :

- 40 Magasins sur toute la France

Premier en Sérieux :

- Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location
nous payons vos Jeux CASH*

Nous achetons et revendons selon
l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 4000 titres)

Nous Achetons Vos Jeux
CASH* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans
nos Magasins d'un Stock
de plus de
100 000 Cartouches et CD**

Nous Vendons les jeux Vidéo
de -30 à -70% du Prix Neuf

MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS

CD ROM PC
et CDI Neuf et Occas

PS-X SONY
Nintendo

SNK

3 DO

PHILIPS CDI

ATARI

NEC

CD ROM PC

SEGA

Pour les appels de Paris vers Province, faite le 16 avant le numéro - Pour les appels en 36-70-... : 8,76 F + 2,19 F TTC / min.

AIX en Provence Tél : 42-21-95-26 2, rue Pierre et Marie CURIE
ALBI Tél : 63-49-94-40 83, rue de la Croix Verte
ANGERS Tél : 41-87-59-14 41, rue Boisset
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15 7, rue Beaulieu
ANNECY Tél : 50-45-75-71 3, rue de la Paix
AVIGNON Tél : 90-82-22-61 16, rue Thiers (à 100m du P des Halles)
BAYONNE Tél : 59-59-41-61 28, rue Pannecau
BLOIS Tél : 36-68-22-06 108, rue du Bourg Neuf
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19 4, rue du Pas St Georges
BOURGES Tél : 48-50-71-44 41, rue Sarrebourg (Pl. des Marronniers)
BREST Tél : 98-46-59-10 55, rue Auguste Kerven
CAEN Tél : 35-89-60-33 118, rue St JEAN
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50 200, Av Pierre Lanfrey
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58 44, rue aux Fèvres
DIJON Tél : 80-58-95-94 16, rue Devoges
EVREUX Tél : 32-62-54-72 9, rue des Lombards
GRASSE Tél : 93-36-34-45 29, rue Paul Goby (à côté de Monoprix)
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25 17, Av Félix Viallet
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01 36, rue Albert 1 ^{er}
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55 100, Avenue Foch
LYON Tél : 78-60-33-60 7, cours Gambetta (Métro Guillemin)
METZ Tél : 87-36-33-33 12, rue Sainte Marie
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82 9, rue des Rémoiseurs
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33 107, Faubourg Lacapelle
MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26 15, rue Four des Flammes
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30 380, Av du Gie De Gaulle
NIMES Tél : 66-21-81-33 1, rue Richelieu (Pl Jean Robert)
NIORT Tél : 49-77-05-13 Galerie Sainte Marthe
ORLEANS Tél : 38-77-98-30 103, rue Bannier
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10 3, rue G. de Maupassant Métro Pompe RER H. Martin

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT***

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
la SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES

*** Avec votre prochain achat

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00 16, rue Eguillerie
ROUEN Tél : 35-89-60-33 18, rue Alsace Lorraine
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13 13, rue de Rohan
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79 4, rue Georges Tessier
St RAPHAËL Tél : 94-83-64-16 44, Bd d'Alsace
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81 5, Place Clément
TOURS Tél : 47-20-42-30 5, rue Auguste Comte
TOULON Tél : 94-91-39-69 20, rue Vincent Courdouan
VALENCE Tél : 75-56-72-90 1, Cité Chabert (Pl de la république)
la VARENNE Tél : 36-68-22-06 st Hilaire 74, Avenue du BAC

**Les Nouveautés sont dans
les Magasins
DOCK GAMES
au Prix DOCK GAMES**

Nouveaux Services

36-68-22-06

24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES

Pour nous Appeler
C'est Très Simple ! Compose
à Partir de Ton Téléphone le

SERVICE N°1

Tout sur le DOCK GAMES
le plus Proche de Chez TOI.
(Les Promos, Les Nouveautés,
Les Infos, Les News quoi...)

SERVICE N°2

Des Centaines de Trucs et Astuces
Sur Tous Tes Jeux Préférés
Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...
(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)

SERVICE N°3

Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux
Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc...
Des centaines de Cadeaux
(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)

Ouvertures Prochaines

NANTES
QUIMPER
St NAZAIRE
MARSEILLE
RODEZ
AMIENS
Villes Disponibles
RENNES MILLAU
REIMS TROYES
LE MANS, ARLES
FORT de FRANCE
VANNES, ROME
POITIERS, BOSTON
MULHOUSE, LENS
LIMOGES, BERLIN
COLMAR, MADRID
NANCY, CALAIS
LILLE, ARRAS
CLERMONT - F.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Pour les appels en 36-68 ... la taxation est de 2,19 F/m

**Vous pouvez rejoindre, Vous aussi,
le Groupe DOCK GAMES**
Si vous souhaitez créer votre propre
Magasin Indépendant
avec une Enseigne et une Organisation
Leader dans le Monde du Jeu Vidéo
contactez nous au 36-68-22-06

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.
En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires.

SUPER FAMICOM REVIEW

Sailormoon S

Les brutes de Street Fighter ou de Mortal Kombat n'ont qu'à bien se tenir, les jeunes damoiselles de Sailormoon S ont de sérieux atouts dans leur manche. Et elles ne s'en cachent pas...

Six coup spéciaux, pas moins, pour neuf jeunes filles, pas plus. Qu'est-ce que vous dites de ça? Et dans le genre peu conventionnels, ces coups spéciaux sont détonnants. On apprend au fil du jeu à s'en servir de manière surprenante: on enchaîne, on réplique, on s'envole dans tous les sens. Et le pire, c'est qu'on y prend goût. Les modes de jeu sont nombreux: modes Story, 2 joueurs, Entraînement (où les barres de vie sont inexistantes, et les coups spéciaux expliqués) et Tournoi. De quoi s'en mettre plein les dents, pour pas trop cher. En plus de tout ça, on peut même configurer ses capacités spéciales grâce à un diagramme un peu complexe et japonaisant. Poilant. Pour finir, sachez que, en mode Story, seulement six combattantes pourront être sélectionnées (contre neuf en mode 2 joueurs). Ces jeunes filles de la Lune auront chacune leurs coups spéciaux et les maîtriser tous (et les placer) ne sera pas une mince affaire vu la bizarrerie de certaines manipulations.

Vous pouvez esquiver vers l'avant (pour certains personnages comme Sailormoon), mais aussi vers l'arrière (bien évidemment).

AVIS



SPY

Les cinq premières minutes du jeu sont trompeuses. Vous remarquez les décors et les animations de second plan désespérément vides, les coups spéciaux plutôt délicats à effectuer et à placer (même grâce au mode Entraînement et à la notice), et la musique. Pas de quoi fouetter un Panda. Toutefois, le temps (et l'acharnement) aidant, ce Sailormoon S a un petit "je-ne-sais-quoi" d'accrocheur. On peut enchaîner rapidement, efficacement. On se permet quelques prises intéressantes et on se rend compte que le jeu n'est pas si simple qu'il en a l'air. Hormis l'aspect visuel, les sensations sont bonnes: rapidité et jouabilité (après quelque temps) sont au rendez-vous, même si c'est moche. Ce n'est certes pas le meilleur jeu de combat sur cette console, mais le meilleur des Sailormoon, ça oui.

oui, mais...



La meilleure attaque, c'est parfois l'esquive, comme vous le démontre Sailorneptune.



Lors de la phase Entraînement, vous pouvez voir certains des coups des personnages choisis.



Sailorpluto, qui nous offre une jolie démonstration, fait partie des trois personnages que vous ne pouvez sélectionner en mode 1 joueur.



Voilà l'équipe au grand complet. Dites "cheeeesee"!



ANGEL/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION 65%

Pas de DA, aucune animation, une présentation sobre et sans grand intérêt.

GRAPHISMES 68%

Dans le genre simples et plutôt vides, on a rarement fait mieux. Sans envergure.

ANIMATION 84%

La vitesse des actions, non modulable, est appréciable, malgré les mouvements un peu saccadés.

MUSIQUE 78%

Ça plaira au Panda et aux amateurs de musique nippone. Moi, ça me laisse froid.

BRUITAGES 71%

Les voix digitalisées sont insipides. Si les exclamations de jeunes filles en fleur vous tentent...

DUREE DE VIE 81%

Le jeu est, en mode 1 joueur, assez difficile et se révèle très accrocheur en mode 2 joueurs.

JOUABILITE 84%

La notice est indispensable, mais, en règle générale, on apprend vite, et cela porte ses fruits.

INTERET 81%

Sous ses airs très gamin, ce Sailormoon S se révèle très prenant, quoiqu'un peu dépassé.

ESPACE 3 *games*

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 87 69 55 Fax : 20 87 69 75

PARIS

2, rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
Tél : (1) 43 45 93 82

LILLE

4, rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

BORDEAUX

15, rue Condillac
Tél : 56 52 72 84

DOUAI

39, rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21



**3DO
FZ10 PAL 60 HZ**

NOUVEAU !



**3DO GOLSTAR PAL
PLEIN ÉCRAN FONCTIONNE
AVEC TOUS LES JEUX**

LE SPECIALISTE DE LA 3DO

SEWER SHARK	275,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
GEX	375,00
VIRTUOSO	375,00
THEME PARK	375,00
NEED FOR SPEED	375,00
SHOCK WAVE	375,00
SHOCK WAVE : OP. JUMP GATE	279,00
SEAL OF PHARAOH	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
TOTAL ECLIPSE	299,00
MEGA RACE	375,00
LEMMINGS	299,00
MICROCOSM	375,00
THE HORDE	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	Tél.
STAR CONTROL II	375,00
ROAD RASH	375,00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce
SAMPLER 2 10 démos + tests mémoire 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	375,00
GRIDDERS	375,00
CRIME PATROL	375,00
ALONE IN THE DARK (voix française)	375,00
WAY OF THE WARRIOR	299,00
SLAYER (RPG)	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
DEMOLITION MAN	399,00
PATAANK	375,00

KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
SHADOW WAR	375,00
GUARDIAN WAR	375,00
REAL PINBALL	299,00
VR STALKER	375,00
FIFA SOCCER	375,00
SAMOURAI SHODOWN	375,00
SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
MYST	375,00
QUARANTINE	299,00
PLUMBERS (ADULTES)	375,00
REBELL ASSAULT	375,00
NOVASTORM	375,00
COVEN (ADULTES)	279,00
RISE OF THE ROBOT	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
JAMMIT	375,00
PISTOLET	349,00
JOYPAD 6 boutons	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
SEX (Adultes)	349,00
WING COMMANDER III	369,00
FLIGHTSTICK	690,00
VIRTUOSO	375,00
THEME PARK	375,00
SUPREME WARRIOR	375,00
DRAGON LORE	375,00
CORPSE KILLER	399,00
RETURN FIRE	399,00
STAR BLADE	375,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐ SATURN ☐
 SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐ PSX ☐
 SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐
☐ Carte bleue N°
 Date de validité : / /

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

GAME GEAR REVIEW

Il fait gris. Votre sac est lourd. Y'a maths ce matin. Vous rêvez de soleil et de défis. Vos yeux sont lourds également, ils se ferment tout seuls... Pas de panique, votre vie va changer. Ouvrez donc votre sac si lourd, branchez votre Game Gear, allumez Sonic Drift 2, choisissez un circuit. Pas de doute: ça réveille. Un petit jeu de course sur portable, ça se teste minutieusement. Côté modes de jeu, ce Sonic à moteur est du genre classique et complet. Vous optez pour le Chaos GB et c'est le challenge contre plusieurs concurrents choisis par l'ordinateur. Vous sélectionnez votre pilote (Sonic, Knuckles, Fang, M Sonic, Eggman, Amy et Tails), la conduite en manuel ou automatique, et choisissez le niveau de difficulté du circuit parmi les trois proposés. Départ de la course: vos adversaires foncent, vous accélérez comme un maboul (sans que la GG ne tremble) et vous ramassez des anneaux et autres options d'invincibilité, de bombe ou de turbo... Parcours sinueux, obstacles réguliers: la simulation avance à grande vitesse et sans heurt. Et c'est toujours sympa de balancer une bombe sur Tails ou Eggman, lorsqu'ils osent tenter de vous dépasser. Si vous manquez d'entraînement pour l'affrontement, optez pour le Free Ride sur les douze circuits du jeu. Quelques décors vous rappelleront des souvenirs: Hill Top, Emerald Ocean (...), mais aussi des circuits sombres bordés de gouffres et des courses sur route mouillée, sous les éclairs! Dérapages fréquents à prévoir... Et si vous avez investi dans le câble, essayez de relier votre GG à celle d'un pote: le mode Versus s'allumera et, le matin, vous serez deux à mettre le boxon dans le bus.

SONIC DRIFT RACING

Sélectionnez votre pilote parmi les sept concurrents proposés.



Comme dans tout bon Sonic, les anneaux ramassés servent de barre de vie.

UN SONIC DANS LE MOTEUR

L'écran de jeu est petit mais très clair. En haut, vous suivez votre position sur la carte du circuit. Avec l'autre œil, vous foncez pour faire le score du siècle sur le parcours. La route est familière, les concurrents sont de la famille et les trajets variés.



Des pics escarpés au loin et le vide, bien trop proche pour ne jamais freiner.



La route est mouillée. Vous dérapez et ne voyez plus rien quand un éclair vous aveugle.



Votre pilote récupère des ballons-bonus le long du circuit d'Emerald.



Las Vegas et ses casinos. Des lumières dans la nuit noire.

AVIS

oui!



ELVIRA

C'est la réponse détournée du berger à la bergère! La SNIN a son Mario Kart et la Game Gear lui répond avec Sonic Drift 2 (le 1 n'est sorti qu'au Japon). Sega a mis le temps pour nous pondre un jeu de course très fun sur sa portable. Le choix des concurrents est vaste et la réalisation ne prête guère le flanc à la critique: c'est mignon, bien rapide (surtout en Free Ride), sans ralentissement, et la sensation de course est "pure" (© Switch). Donc, on s'éclate. Mais si je peux me permettre, moi qui, humblement, avoue ne pas être une as du volant, je me demande si c'est normal de gagner presque toutes les courses... même en mode Hard. Cette grande facilité me laisse sceptique et, au bout du compte, un peu frustrée.



Vous avez loupé un bumper et raté votre saut au-dessus du trou. Une grue vous ramène sur le circuit.



Attention! murs aimantés... Restez bien au centre de la voie pour ne pas subir leur magnétisme.



SEGA/SEGA

PRIX: C

1-2 JOUEURS (RELIÉS)/COURSE

PRESENTATION 80%

Demos de différents circuits et options fournies.

GRAPHISMES 87%

Fins, soignés et bien colorés, ils assurent pour la course en "3D".

ANIMATION 87%

Une fluidité de rêve malgré la vitesse: la GG montre vraiment ses capacités!

MUSIQUE 79%

Des petits thèmes de Sonic retravaillés. Souvenirs...

BRUITAGES 80%

Classiques et nombreux.

DUREE DE VIE 79%

Sonic reste toujours un jeu sympa, mais il est trop facile de gagner, même en Hard...

JOUABILITE 90%

Impeccable, une parfaite tenue de route.

INTERET 85%

Douze circuits, sept concurrents et le goût de Mario Kart sur GG. Dans son genre, Sonic se défend plutôt bien.

NEW-TECH CITY

FRANCE

62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
95310 SAINT-OUEN L'AUMONE
Tél: (1).34.64.05.05

REVENDEURS

PROJET DE FRANCHISE OU D'OUVERTURE
Tél: (1).34.64.64.73 / (1).34.30.04.16
Fax: (1).34.64.64.70

BELGIQUE

1159 D CHAUSSÉE DE WATERLOO
1180 BRUXELLES
Tél: 02.375.90.96

PROMOS DU MOIS

SUPERNINTENDO

NBA JAM 2 449 F
DBZ 3 449 F
SOCCER SH. OUT 449 F
INTER' SOCCER 449 F
CANON FODDER 449 F
DR MARIO + TETRIS 449 F

MEGADRIVE

NBA JAM 2 TEL
CANON FODDER 429 F
STRIKER 395 F
THEME PARK 395 F
STORY OF THORE 449 F
J.W. SNOOKER 339 F

MAGAZINES

EGM 1 45 F
EGM 2 45 F
GAME FAN 45 F
3DO MAG + CD 50 F
THE EDGE 60 F
TRHEE 3DO 45 F

JAGUAR

CONSOLE + JEU. 1 790 F
LECTEUR CD TEL
PAD 249 F
RAYMAN 479 F
CANNON FODDER 479 F
BATTLEMORPH 439 F

GOODIES

MANGAS N°40 DBZ 45 F
MANGAS N°13 DBZ 80 F
K7 Pal Bio- Broly 149 F
PACK 8 k7 dbz fr 790 F
Figurine parlante 249 F
(S.Sayan Gohan 20 cm)

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE DECEMBRE 94 - JANVIER 95 (PLUS DE 10 PAGES) 20 FRS, REMBOURSE DES LA PREMIERE COMMANDE

PLAYSTATION SONY

CONSOLE NTSC 4 490
CONSOLE RVB 220V 4 790
PAD PSX 299
MEMORY CARD TEL

RIDGE RACER 590
TOSHINDEN 599
MOTOR TOON 599
PARODIUS 560
PHILISOMA TEL
ALIEN TRILOGIE TEL
RAYMAN TEL
CYBERWAR TEL
BIG BLUE TEL
METAL JACKET TEL
DAIDAROS TEL
RAYDEN PROJECT TEL
NETKETSU TEL
LOBOS SEKEI TEL
BASEBALL SPEAK.95 TEL

SATURN SEGA

CONSOLE NTSC 4 290
CONSOLE PAL TEL
PAD TEL
VIRTUA FIGHTER 590
VIRTUA RACING 590
DAYTONA USA TEL
RAMPO TEL
PANZER DRAGON TEL
ALIEN TRILOGY TEL
GALACTIC CRUSADE TEL
DARKSIDE TEL
CANNON FODDER TEL
OBSIDIAN TEL

MD-SN-32X-MCD
nous consulter

NEO-CD SNK

CONSOLE NTSC 220V
Pleine écran + 2 Pads

3340 FRS

SAMOURAI SH. 395
SAMOURAI SH. 2 495
KING OF FIGHTER 94 495
ART OF FIGHTING 2 395
LAST RESORT 395
VIEWPOINT 395
SIDE KICK 2 395
TOP HUNTER 395
FATAL FURY SPEC. 395
BURNING FIGHT 395
SIDE KICK 3 TEL
ARGRESSOR DARK. 395

3DO

CONSOLE PANASONIC
FZ1 ou GOLDSTAR
Pal 60Hz 220v + 2 JEUX

3 640 FRS

PAD 3DO 249
PISTOLET 349
VIRTUOSO. 370
QUARANTINE. 370
MAGIC CARPET. 370
PRIMAL RAGE. 370
HELL. 370
7 GUEST. 370
GEX 370
FLASHBACK 370
DRAGON LORE 370
INSECT WARS 370
EDGE 370
MYST 370
POLICENAUTS 370
FIFA 370
S.STREET-FIGH. 395
NEED FOR SPEED. 370
NOVASTORM. 370
RETURN FIRE. 370
CLAYFIGHTER. 370

K7 VIDEO

EXTRAIT

K7 PAL ORIGINALE

DBZ RETOUR BROLY 129
DBZ BIO-BROLY 149
S. STREET FIGHTER 149
UROTSUKIDOJI 169
KEN LE SURVIVANT 169
RANMA 1/2 149
DOOMED MEGAPOL 135
TOKYO BABYLON 169
CRYING FREEMAN 169
MACROSS II 169
DAN GAIOH 149
GALACTIC PIRATES 169
BUBLE GUM 189
GHUNTED 169
LAUGING TARGET 159
THE GUYVER 169
ROUZIN Z 169
ROBOTECH 169
MARIS W. GIRL 149
GENO CYBER 99

K7 PAL SOUS-TITRE

CHRO. LODOSS 3 149
MANONO HUNTER 149
USHIO ET TORA 149
RANMA 1/2 149

K7 SECAM SOUS-TITRE

CHRO. LODOSS 1 149
CHRO. LODOSS 2 149

K7 SECAM FRANCAISE

UROTSUKIDOJI 2 149
DOMINIUM 2 149
CYBER CITY 2 149
BLACK MAGIC M66 149
GOLDORAK 1 à 3 99
DBZ 1 à 4 134
DBZ 5 à 8 134
KEN LE SURV. 1 à 5 99
SHURATO 1 à 5 99
LAMU 1 à 5 99
LEMNEAR 135

FIGURINES

A PEINDRE

DBZ P. TRUNK 134
DBZ P. GOTTEN 134
DBZ TRUNK 290
DBZ S.S. TRUNK 290
DBZ SON GOKU 134
KEN LE SURVIVANT 340
BRUCE LEE 490
FATAL FURY MAI 290
SAILOR MOON 134
BASTARD 449
RANMA 1/2 290
Ces mêmes figurines sont aussi disponibles peintes. Plus de 200 modèles dans notre catalogue (à peindre, déjà peintes, en résine ou poly-vinyl,...)

FIGURINES DIVERSES

DRAGON BALL
BEST OF GOKU 40cm 349
SUPER BATTLE DBZ (1)
Du N° 1 au N° 9 110
Du N° 10 au N° 16 149
FULL COLOR BATTLE (/6)
Du N° 1 au N° 4 1 49
Du N° 5 au N° 8 169
SUPER COLLECTION (1)
PICCOLO 229
S.S. GOHAN 149
VOICE SON GOHAN 249
TIRELIRE TRUNK 149
SUPER DEFORMER 35
POUPEE SAILOR M. 249
SUPER DUNK 199
BOX 12 FIG. SSF2 229

N° hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements

MANGAS

Mangas DBZ JAP Noir & Blanc du 1 au 39 40 F
Mangas DBZ JAP Couleur du 1 au 12 80 F
Mangas N&B JAP Sailor moon-Ken le survivant-City Hunter-Ranma 1/2-Vidéo Girl-Bastard-Dna2... 45 F
Mangas Couleurs Sailor Moon Jap
Mangas DBZ Français du 1 au 12 36 F
Mangas Ranma 1/4 du 1 au 5 36 F
Art book Street-fighter 2 (X) 99 F
Art book movie Street fighter 289 F
Mangas Street fighter jap 60 F
Mangas Street fighter Parodie 65 F

CARDASS-POSTERS

Lot de 20 CARDASS DBZ PP25/26 75 F
Lot de 34 CARDASS DBZ PP25/26 120 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER LEVEL 75 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER CARD PP 75 F
Lot de 50 CARDASS DBZ HERO COLLECTION 100 F
Lot de 20 CARDASS FLAIR 95 MARVEL 100 F
Lot de 10 CARDASS SAILOR MOON BRILLANTES 70 F
JEUX DE 54 CARTES A JOUER DBZ, RANMA 1/2 60 F
Lot de 5 Posters DBZ Plastifiés 38*53 100 F
Poster Géant en WallScroll DBZ 130 F
Lot de 2 Posters en Rotin DBZ dont un Calendrier 140 F
Mini-Poster en rotin DBZ avec enveloppe 32x40 40 F

DIVERS

CD Audio DBZ, Sailor Moon, ... 149 F
Classeurs pour Cardass 120 F
Pin's Dragon ball Z (vendu par 5) 45 F
Set scolaire DBZ 99 F
Porte clefs Dragon ball Z 35 F

RETROUVEZ TOUS LES PRODUITS SUR LE

3615 FIGHT

1,27 FRS /mn

POSEZ TOUTES VOS QUESTIONS
UN SERVICE HOT LINE A VOTRE ECOUTE

ACHATS-VENTES-NEUFS-OCCASES-IMPORT DIRECT USA & JAPON

TOUS LES PRIX INDICUÉS SONT EN FF TTC ET PEUVENT ÊTRE MODIFIÉS SANS PRÉAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

3615 FIGHT TOUS LES TIPS & ASTUCES SONT DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

A RETOURNER À NEW-TECH CITY VPC

62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC

95310 SAINT-OUEN L'AUMONE

RC PONTOISE B 393.597.414.00019

3615 FIGHT

C+41

- ☐ Chèque Bancaire ou Postal
☐ Carte Bancaire N°/...../..... Val.
☐ Contre Remboursement +40FRS.(par courrier unique.)
→ Toutes les commandes sont livrées par Colissimo

NOM:.....	PRÉNOM:.....
ADRESSE:.....	
CODE POSTAL:.....	VILLE:.....
TÉL:.....	
DESIGNATION	PRIX TTC
FRAIS DE PORT 30 F ou 50 F pour les consoles	
TOTAL A PAYER	

REVIEW

A mis nostalgiques, bonsoir. C'est donc la 32X qui a l'immense privilège de recevoir Space Harrier dans son port cartouche. Mais je sais qu'il y a des novices parmi nos lecteurs. Je vais donc leur présenter cette antiquité d'arcade, tout juste arrivée sur 32X.

Le but du jeu est fort simple: vous êtes un Warrior pur et dur armé d'un flingue, qui doit tuer plein d'ennemis. Le jeu est en 3D, et votre personnage se présente de dos, les ennemis arrivant face à lui, donc à vous. Vous devez éviter tous les obstacles, dont les effets varient de la simple chute à la mort brutale de votre héros. Votre objectif est des plus basiques: le jeu ne comporte que deux parties: premièrement, arriver jusqu'au boss final; deuxièmement, faire le plus gros score possible. Malgré ce "scénario" for succinct, la durée de vie est relativement élevée car vous ne pourrez obtenir de Continue qu'en réussissant à passer les tableaux-bonus placés tous les cinq ou six niveaux. Votre armement n'est pas extensible, c'est-à-dire que vous ne pourrez récolter de nouvelles armes (ça fait pauvre). Au final, Space Harrier est un vieux classique qu'on n'est pas forcément mécontent de retrouver sur cet add-on de la mégadrive (la 32X).



Voici le premier boss du jeu. Il vous balance des boules enflammées et fait des aller-retour. Terrible, non?

Il vous faudra éviter les colonnes tout en tirant.



Les explosions sont soignées et très belles, et vous en verrez souvent, évidemment...



Mangez-moi!
On trouve vraiment de tout dans ce jeu de tir.

SPACE HARRIER

LA DIFFÉRENCE!

Space Harrier version Megadrive est sorti il y a quelque temps déjà. Pour vous faire une petite idée de l'évolution du jeu selon le support, examinez donc ces photos: on voit très nettement la différence avec la version 32X, et heureusement, me direz vous...



Ah, c'était le bon vieux temps, quand on jouait à Space Harrier sur nos MD!



La version 32X bénéficie d'une palette de couleurs plus riche et d'un décor de fond.



SEGA/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION

71%

Rien d'extraordinaire: une démo et les plus hauts scores.

GRAPHISMES

80%

Sympathiques, sans plus. On peut pourtant faire mieux sur cette machine.

ANIMATION

85%

De nombreux sprites, de la 3D et pas de ralentissement.

MUSIQUE

70%

Non seulement elle ne varie pas beaucoup, mais elle n'est guère enchanteresse...

BRUITAGES

78%

Classiques, mais relativement bons: explosions, impacts des projectiles...

DUREE DE VIE

85%

Le jeu est plutôt difficile et vous devrez vous accrocher pour obtenir des Continue.

JOUABILITE

89%

Une fois habitué à la vue "de dos", rien ne vous gênera plus.

INTERET

70%

Space Harrier est réservé à ceux qui sauront (ou pourront?) l'apprécier.



SWITCH

AVIS

oui, mais...

J'aurais bien mis une note plus élevée à Space Harrier s'il n'existait pas déjà sur MD... Il est vrai que le jeu est maniable, que les graphismes sont agréables (bien qu'un peu fades), que la durée de vie est assez bonne, mais tout de même, ce jeu est si vieux... De plus, sa conversion sur 32X n'apporte rien de nouveau ni d'impressionnant. A l'heure où l'on voit des jeux comme Ridge Racer, Victory Goal et bien d'autres encore, on n'a pas vraiment envie de jouer à un jeu aussi limité que Space Harrier. J'entends d'ici les protestations véhémentes des nostalgiques.

Quand un enfant ne va pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.

Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.

Depuis 13 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



nauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 49000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean-Claude Buchet
Directeur

Parrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit alors le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son

parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la commu-

AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 13 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos revenus imposables dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVoyer A : AIDE ET ACTION - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12 - Tél. (1) 40 19 04 14

A RENVoyer

☐ **OUI**, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul. J'ai bien noté que 20 F sur le premier chèque seront destinés à l'abonnement à votre bulletin trimestriel.

☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ☐ Autre.....F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____
(en majuscules S.V.P.)

Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code postal _____ Tél. _____

Ville _____

Profession (facultatif) _____

CON 05

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12

MEGADRIVE REVIEW

ROAD RUNNER DESERT DEMOLITION



Emporté par l'élan, Bip Bip fait le grand huit.



Le volatile speedé se ressource en picorant les petits tas de graines.



Tous les personnages de la Warner font leur petit tour sur console: Bugs Bunny, Daffy Duck, Taz, Titi... Après un premier passage peu concluant sur SNIN dans un jeu de course, Bip Bip et le Coyote reviennent sur MD dans un jeu de plates-formes, cette fois, mais toujours chronométré!

L'univers ludique retranscrit fidèlement celui des "cartoons": nos deux ennemis jurés, en plein désert, passent leur temps à se courser! Au passage, ils ramassent des options, histoire de... Au début du jeu, vous pouvez choisir entre le Coyote et Bip Bip (alias Road Runner). Si vous choisissez le Coyote, vous devrez attraper Bip Bip le plus souvent possible pour récolter des icônes de bonus "Acme" et du temps supplémentaire. Mais si vous jouez avec Bip Bip, mieux vaut éviter toute rencontre avec le Coyote sinon vous perdrez de la vie. Ces ennemis de toujours ont pour but d'atteindre la sortie du niveau dans un temps donné. Des potions ressource le Coyote, des graines alimentent Bip

Bip et des options Turbo leur permettent d'enclencher la vitesse supersonique qui a fait leur réputation. Tous ces bonus sont disséminés sur les différents étages d'un même niveau, une sorte de labyrinthe meublé de tremplins, de guimauve, de dynamite à faire sauter, de barils de poudre... On retrouve avec plaisir l'ambiance des dessins animés: nos deux larrons, qui ne pensent toujours qu'à se faire des crasses, utilisent toutes sortes de gadgets comiques. Une douzaine de niveaux vous attendent, où Bip Bip et le Coyote vous dévoileront les charmes de leur animation.



Comme dans le dessin animé, le Coyote n'hésite pas à user de dynamite pour enlever les obstacles placés devant des options.

DU DESSIN ANIMÉ LUDIQUÉ

Le Coyote a l'avantage de récupérer des options sympa pour augmenter ses chances d'attraper Bip Bip (alors que celui-ci évite tout contact avec le Coyote). Leur stratégie pour avancer est donc différente, ce qui permet de varier l'action. Avantage pour Coyote: il trouve des moyens de locomotion dans des caisses!



Maintenez le Coyote en équilibre sur cette corde par petites touches Droite-Gauche sur le paddle.



Des rollers munis de fusées turbo entraînent le Coyote dans une folle épopée.



"Batcoyote" et son costume ridicule, qui lui permet de voler un court laps de temps.



Les classiques ressorts pour des rebonds réalistes.

AVIS

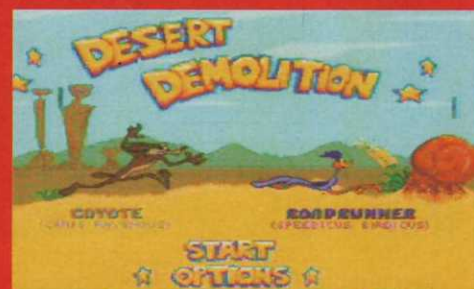
oui!



ELVIRA

Des graphismes pastel, des héros très rapides et une bonne durée de vie, si l'on prend le temps de tout ramasser dans les niveaux, tels sont les

atouts de ce jeu mettant en scène Bip Bip et le Coyote. On est loin de la version SNIN... Il s'agit d'une course contre la montre, mais dans des niveaux de plates-formes: le challenge est donc double, ce qui rend le jeu à la fois attrayant et frustrant! En effet, l'aspect plates-formes est vraiment très "basique" malgré les gadgets et les moyens de locomotion utilisés. C'est très sympa, oui, mais nos deux compères méritent encore mieux.



BLUE SKY/SEGA
PRIX: D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 85%

Explication des options à prendre, et multiples démos.

GRAPHISMES 82%

Pastel, ils sont assez beaux mais auraient pu être plus détaillés. Scrollings différentiels bienvenus.

ANIMATION 86%

Pas de ralentissement à déplorer. Les persos ont des mimiques de cartoon très drôles.

MUSIQUE 75%

De petits thèmes reviennent de temps à autre mais pas de véritable musique.

BRUITAGES 85%

Nombreux et très bien rendus, ils mettent l'action en valeur.

DURÉE DE VIE 79%

Trois niveaux de difficulté et un chrono serré mais pas de réelle embûche.

JOUABILITÉ 85%

Tout va bien, en toute circonstance.

INTERET 84%

Un jeu de plates-formes à l'ambiance de dessin animé. On s'amuse à changer de personnage pour varier les objectifs.

The background of the entire page is a dynamic illustration from the Mega Man Battle Network 2 video game. It depicts a large, dark green and black mechanical structure, possibly a boss or a large enemy, with a cityscape visible in the background. A bright, fiery explosion or battle scene is occurring in the center, with a red and yellow mechanical unit, likely a Netnavi, positioned in the foreground. The overall color palette is dominated by reds, oranges, and yellows from the explosion, contrasting with the blues and greens of the mechanical structures and city.

**RETURN FIRE
KILEAK
VICTORY GOAL
CYBERSLED
DUNK DREAM
RAIDEN
SPACE GRIFFON
COSMIC RACE**

REVIEW

RETURN FIRE

Le croirez-vous? C'est bel et bien un jeu 3DO que le test! En plus, il est doté d'une réalisation à la hauteur d'une Playstation ou d'une Saturn.

Voilà le genre de jeu qu'on ne voit pas souvent sur consoles! Vous êtes un soldat et vous devez rapporter le drapeau ennemi qui est bien entendu caché! Il faut donc avancer au travers des lignes adverses. Pour ce faire, vous avez le choix entre quatre véhicules: un tank léger et un autre, lourd, un hélicoptère ou, enfin, une Jeep. Celle-ci n'est utile que pour prendre le drapeau une fois que celui-ci a été découvert! Les autres véhicules ont chacun une puissance de feu et une mobilité différente, les rendant plus ou moins adaptés suivant le type de défense ennemie. Le nombre de niveaux et de sous-tableaux est suffisant pour pouvoir jouer un bon moment! Lorsque vous appuyez sur Pause, un écran s'inscrit avec une inscription en anglais: "Ne le jouez plus, faites-le", avec le logo de l'US Army... Hallucinant de voir ce genre de propagande dans un jeu vidéo. Sinon, dans le même ordre d'idée, à la fin de chaque niveau, un petit film en noir et blanc apparaît, montrant un défilé militaire acclamé par la foule.



Vous sélectionnez le véhicule que vous désirez utiliser.

C'est dans ces bâtiments que se cache le drapeau ennemi.

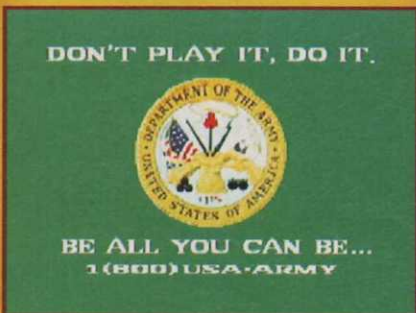


AVIS

Oublions rapidement la propagande militaire et parlons uniquement du jeu! La réalisation est tellement démente que mon cher pote Cheub m'a dit en



Les tanks sont amphibies, mais ne descendez pas trop profond.



Voilà ce que vous pouvez voir en appuyant sur le bouton Pause.



Admirez l'angle de vue lors du décollage de l'hélico!

PANDA

voyant le jeu: "Je me demande si un tel jeu serait possible sur une PS-X..." Sans aller jusque-là, il est vrai que Return Fire exploite vraiment la 3DO. En plus, on peut jouer à deux, histoire d'avoir deux fois plus de carnage! C'est un défouloir unique pour les nerfs, c'est le meilleur jeu 3DO auquel j'ai joué. Espérons qu'ils continueront sur cette voie.

RETURN FIRE

PROLIFIC/IMPORT

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/ARCADE

PRESENTATION 75%

Pas de quoi fouetter Elvira, du classique rien de plus...

GRAPHISMES 90%

Les graphismes des sprites en 3D sont très beaux, même de près.

ANIMATION 95%

Un vrai tour de force. Entre la vue éloignée et le zoom maximum, tout reste net et sans bavures.

MUSIQUE 96%

Des morceaux connus, dont "La Walkyrie" (Wagner), qui collent merveilleusement à l'ambiance.

BRUITAGES 92%

Du simple bruit de moteur à l'explosion, ils sont très bien échantillonnés.

DUREE DE VIE 90%

De longues heures de carnage en perspective, d'autant que les parcours ne sont pas faciles!

JOUABILITE 93%

Tous les engins se manient différemment, mais toujours dans la bonne humeur!

INTERET 94%

Return Fire fait partie de ces quelques perles qui se battent en duel au milieu des daubes sur 3DO.

Le premier importateur de produits Américains et Japonais

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Export tous pays
Export Worldwide

JPF Import

Prix - Service - Qualité



(1) 49.48.93.40



**500 M2 D'EXPOSITION
+ DE 10000 JEUX ET
MACHINES EN STOCK
= PLUS DE CHOIX !!!**

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Importateur - Distributeur

Revendeurs Contactez Nous !

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation



NEW

Version française
ou
japonaise

Jeux PSX

Ridge Racer
A-IV
Ultima Parodius
Philosoma

Motor Toon GP
Metal Jacket
Kileak, the Blood
Raiden Project II

Daidaros
Netkitsu
Baseball Speaker 95
... et plus

Sega Saturn



Version
européenne
ou japonaise

NEW

Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork

Knight
Panzer Dragon
Tama
Myst

Gotha
Race Drivin
Virtual Soccer
... et plus

Nec FX



Version
française
ou japonaise

NEW

Jeux Nec FX

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat

**25 jeux
disponibles**

Sega 32X



NEW

Version française
ou américaine

Jeux 32X

Doom
Star Wars
Super Warriors
Super Afterburner

Corps Killer
Slam City
Space Harrier
Cosmic Carnage ...

Jeux 3DO

Power Slide
Space Ace
Perfect General
Quarantine

11 th Hour -
Seguel to
7 th Guest

Myst
Corpse Killer
Clayfighter 2
Gex ...

Accessoires 3DO

Joypad 6 bouton spécial
pour Street Fighter 2X
Gun
Joypad

Atari Jaguar



Version
française

1990 F !!

Conan
Val d'Isère
Iron Soldier

Theme Park
Rayman
... et plus

**Demandez nos packs
spéciaux 2190 F**

Adaptateur pour 3DO

**NOUVEAU MODELE
«ADAPTATEUR II»**



2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte
tous les joysticks ou
joypads compatibles
SUPER NINTENDO®.

NEW

Carte 3DO pour PC

Creative Labs



Jouer vos jeux
3DO sur votre
PC et
compatibles

Les prix peuvent être
modifiés sans préavis.
Photos non contractuelles.

**Commander
par téléphone
au (1) 49 48 93 40
ou par fax**

**Livraison en
Chronopost (24h) ou
Colissimo 24/48 h**



Paiement

par

• Chèque • CB
• Contre remboursement



Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import

21/23 rue de Clichy - 93584 ST OZEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

PLAYSTATION REVIEW



Kileak the Blood, malgré une durée de vie assez faible, fait partie, avec Ridge Racer et Toshinden, du "Top 3" de la Playstation. Ce jeu à la Doom vous plonge dans une aventure palpitante et angoissante à souhait.

En 1990, la plupart des pays du globe viennent juste de s'équiper d'un système de communication mondial d'un genre nouveau: les liaisons inter-ordinateurs via Intercom, un serveur d'une nouvelle génération capable de réfléchir par lui-même et de prendre des décisions... Quelques années plus tard, en 1999, Intercom commence à donner des signes inquiétants pour la planète: il cherche à infiltrer les données des différentes armées du monde. Un an seulement après ces incidents, une terrible guerre nucléaire dévaste le monde et raye définitivement la race humaine de la surface de la Terre.

Nous sommes maintenant en 2038 et les robots ont remplacé les hommes. Ils se reproduisent, gouvernent et parfois se détruisent. Afin d'éviter de nouveau une catastrophe majeure, le conseil d'Etat vous envoie rejoindre une base située dans le sud de l'ex-désert de Naobi afin de détruire l'unité centrale de contrôle des décisions militaires. Une mission sur mesure pour l'être que vous êtes: un Cyber Robot dernière génération. Bonne chance.



Voici ce que vous avez en poche actuellement: deux armes et une multitude de cartes magnétiques. La fin du niveau n'est plus très loin.

Dans certaines salles, des caisses d'armement sont visibles. Il y aurait de nouvelles armes cachées quelque part que cela ne m'étonnerait pas!



ENNEMIS EN TOUT GENRE

Comme dans tout jeu "doomesque" qui se respecte, Kileak the Blood propose différents ennemis aux formes et à l'armement variables. Généralement situés derrière les portes et au fond de longs et sombres couloirs, ils n'attendent qu'un geste de votre part pour vous sauter à la gorge... Si je puis m'exprimer ainsi.

Cet ennemi sur pattes est assez difficile à détruire. Une bonne rafale de votre Wales Gun l'enverra aux enfers.



Dans le dernier niveau du jeu, une grotte humide où les gouttes d'eau perlent du plafond, les monstres sont nombreux et leur armure plus que solide.



Dans un autre genre, voici des canons fixés au plafond. Pour les détruire, il suffit de lever la tête et de tirer tant qu'on peut.



Dans la série "tu me touches, j'te pique", voici un piège quasi invisible: des pics acérés sortent du sol. Tirez dessus sans réfléchir.



AVIS

oui, mais...

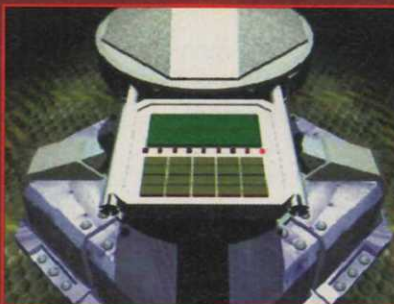


NIIICO

Des claques, encore des claques et toujours des claques: pour la troisième fois sur PS-X, je viens de m'en prendre une bonne dans les genives! La réalisation technique de ce jeu est sans faille: un plaquage de texture sur chacune des parties du labyrinthe et des monstres, une bande-son bien réalisée, des bruitages dignes de "La Guerre des étoiles" et une jouabilité sans égale pour ce genre de jeu. La PS-X dispose maintenant de son Doom. Le reproche majeur que je ferai à ce jeu concerne sa durée de vie: seuls six niveaux ont été prévus. C'est bien peu quand on est un monstre du paddle et lorsque l'on a déboursé pas mal d'argent dans un tel jeu. Mais enfin, si vous cherchez absolument à posséder toutes les armes possibles et à fouiller chacun des recoins des labyrinthes, Kileak the Blood vous retiendra quelques heures de plus devant votre écran. Je me suis fait plaisir, et vous?

SYNTHÈSE À GOGO

PS-X oblige, le jeu utilise parfaitement les possibilités graphiques de la console 32 bits. Ainsi, de nombreuses scènes sont présentées sous forme d'images de synthèse. La présentation, le fait d'avoir à insérer une carte magnétique dans certains terminaux, les changements de niveaux et la présentation de certains gros boss sont autant d'occasions d'en prendre plein la vue.



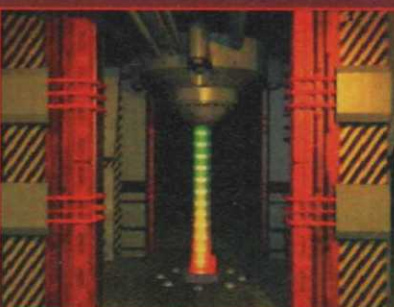
Voici ce qui arrive quand vous insérez la carte magnétique qui permet d'afficher tout le labyrinthe. Ça bouge dans tous les sens sans ralentir!



Une fois la porte de sortie d'un labyrinthe franchie, une séquence émotion vous est présentée. Et pang! une autre giffle.



Le boss du niveau 5 vous est présenté sous toutes ses coutures. Un jeu qui profite pleinement de la capacité de stockage des données sur CD-Rom.



Les bornes de recharge sont l'occasion de recharger ses accus, mais aussi d'assister à de magnifiques scènes d'animation. Impressionnant.

AVIS

non!



PANDA

La Playstation semble assez fertile en jeux en 3D. En voici encore un, Kileak, qui s'avère vraiment bien réalisé, beau, rapide, et doté de thèmes mélodiques

qui lui donnent une bonne ambiance... De plus, les sprites des robots ennemis, au design futuriste, sont finement travaillés. Tout ce qu'il faut pour faire un hit! Las, tristesse, désespoir et chagrin: sa durée de vie est un peu trop courte... Imaginez que Niiico n'a mis que trois heures pour arriver aux derniers niveaux! Or, son ignorance en matière de RPG en japonais est proverbiale. C'est le genre de jeu qui ne vous tiendra pas longtemps en haleine. Par ailleurs, la sauvegarde ne peut s'effectuer qu'à la fin de chaque niveau... Au prix où est le beurre, ma bonne dame, on est en droit d'attendre une durée de vie à la hauteur.

KILEAK The Blood

ÉDITEUR: GENKI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

JEU À LA DOOM
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 90%

De très belles images de synthèse entre les niveaux, une introduction captivante.

GRAPHISMES 92%

Du mapping de texture sur les murs, le plafond et le sol, mais aussi sur chacun des ennemis!

ANIMATION 90%

Il y a parfois quelques légers ralentissements quand on approche des salles.

MUSIQUE 89%

Des thèmes bien réalisés, angoissants, mais quelque peu répétitifs.

BRUITAGES 92%

Enfin des sons qui ressemblent à quelque chose. Montez le volume de votre TV, ça va péter sec!

DURÉE DE VIE 70%

Il n'y a, hélas! que six niveaux dans ce jeu. Les acharnés le finiront en quelques heures.

JOUABILITÉ 90%

Même s'il vous faut utiliser toutes les touches du paddle, le maniement du robot est très aisé.

INTERET 88%

Un peu court, Kileak nécessite de longues heures de recherche si vous voulez obtenir toutes les armes. Fans de Doom, à vos manettes.

Si Kileak (prononcez "kilik") The Blood a été édité par Sony, et plus précisément par SME (Sony Music Entertainment), il a été conçu par un studio de développement qui porte le nom de Genki, ce qui signifie en japonais "avoir la pêche", "être en forme". Pour en savoir un peu plus sur les auteurs de ce jeu qui marche très fort à Tokyo, C+ est allé rendre visite à Genki.



Le responsable du projet, Manami "Carlos" Kuroda.

CONSOLES+: Combien de personnes travaillent pour Genki?

GENKI: La société est composée de 40 personnes, dont 36 sont des programmeurs. Pour Kileak, 4 personnes ont assuré la liaison avec SME. Genki réalise des jeux sur 3DO, Saturn et Playstation.

C+: Depuis quand la société crée-t-elle des logiciels?

G.: Il y a quatre ans, nous avons réalisé des jeux sur CD-Rom. Puis nous avons fait Burning Soldier sur 3DO et Stock Over sur SFC, Michael Andretti's NT Challenge, etc. On a aussi fait AX 101 sur MCD pour Sega.

C+: En combien de temps Kileak a-t-il été réalisé?

G.: Nous avons commencé à y réfléchir en janvier de l'année dernière. La programmation proprement dite a débuté fin avril.

C+: Le scénario du jeu est-il original?

G.: Oui, c'est un scénario créé par Genki. Nos designers, assez jeunes, sont très branchés cyberpunk. Ils ont été influencés, dans leur adolescence, par "Gundam", par les mangas de Taniguchi Giro, par "Akira" et, plus encore, par des films. Nous avons cherché à faire un jeu qui ressemble à un film, et plus particulièrement à "Alien 2".

C+: Quels outils de développement utilisez-vous?

G.: Nous avons acquis une expérience de la 3D avec la 3DO. Nous utilisons quatre stations de travail Silicon Graphics (Indy et Indigo 2), les logiciels de Softimage pour la modélisation des objets 3D et Prism pour les déplacements des adversaires. Sinon, le jeu est programmé en C.

C+: Sur PS-X, à peu près au même moment, est sorti Space Griffon. Qu'en pensez-vous?

Genki: Les textures sont très différentes. D'autre part, dans Kileak, nous utilisons de gros polygones pour les objets distants, et des polygones de petite taille pour les objets au premier plan. Cela permet d'avoir une représentation bien meilleure. Le système de visée est aussi beaucoup plus simple dans Kileak.

C+: Travaillez-vous sur un Kileak 2?

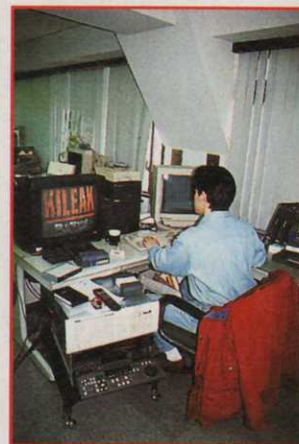
G.: Nous allons le commencer dans quelques semaines. Nous espérons le commercialiser en décembre.

C+: Qu'est-ce qui a été le plus dur à réaliser dans Kileak?

G.: C'était la première fois que nous travaillions sur Playstation, aussi avons-nous rencontré pas mal de difficultés. Nous avons dû faire et refaire plusieurs fois le jeu pendant le temps de développement. Sur 3DO, nous avons pu travailler sur un émulateur qui permettait de programmer les jeux sur PC. Cela n'a pas été possible avec la PS-X, aussi était-il impossible de voir instantanément le résultat à chaque fois que l'on faisait une petite modification du programme. La Ram vidéo est un peu petite et nous avons dû nous limiter à seize couleurs à l'écran.

C+: Allez-vous convertir Kileak sur Saturn?

G.: Nous y avons pensé. Mais, techniquement, cela paraît impossible. La Playstation peut afficher 2 600 polygones par "frame" (écran). La Saturn, en utilisant les Libraries C, n'affiche que 600 polygones par "frame". En assembleur, avec les deux processeurs, on



Un programmeur de Genki en plein travail.

monte à 1 000 polygones, mais c'est encore insuffisant. C'est le même problème sur la 3DO, qui n'affiche que 350 à 400 polygones par "frame". La conversion sera peut-être possible le jour où l'accélérateur MK 2 sera disponible. Quant à l'Ultra 64, le problème principal risque d'être l'absence de CD-Rom, et l'impossibilité de faire tenir toute les données du jeu.

Un autre problème risque de venir des techniques de compression. 3DO comme Sega utilisent des algorithmes de compression assez proches du Quick Time, le CinéPack. Sony utilise la norme JPEG, qui permet des animations en images de synthèse de bien meilleure qualité.

C+: Que donnent les ventes?

G.: Le premier jour, 20 000 CD-Rom sont partis. Nous en sommes [cinq jours après la sortie, NDB] à 50 000 pièces. Notre objectif est d'atteindre les 100 000 unités.

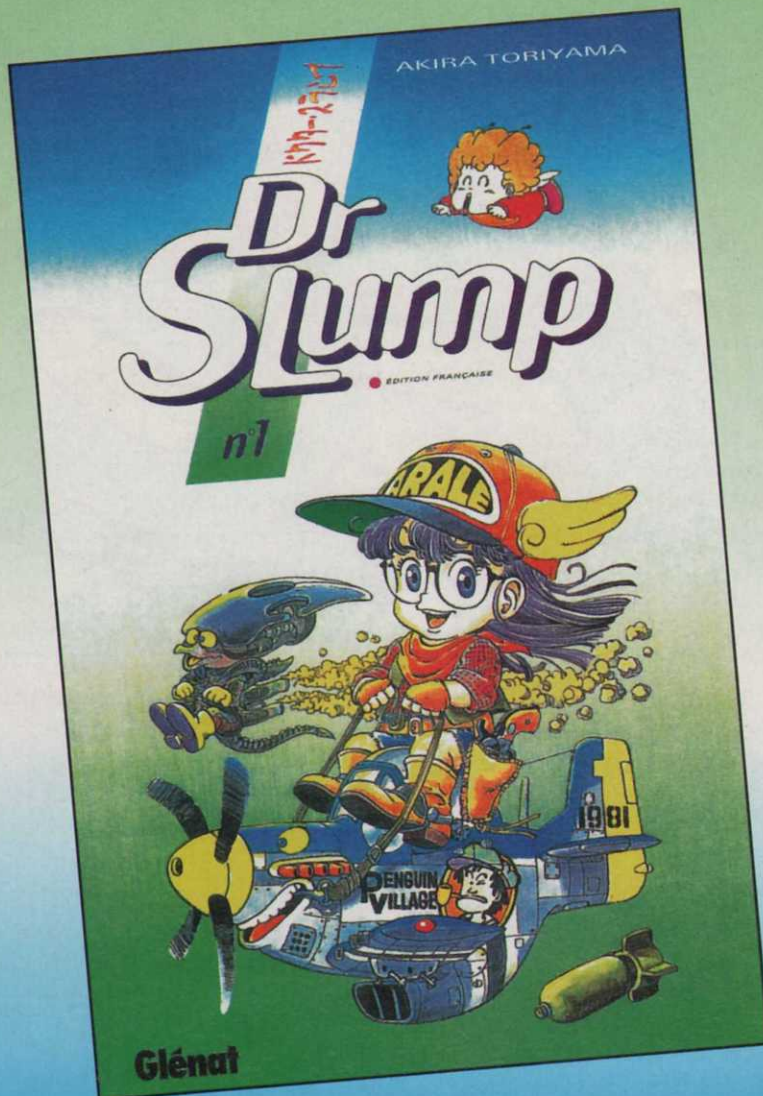
C+: Si Kileak devient un méga-hit, allez-vous en faire des mangas, des animés...?

G.: Pourquoi pas? Ce marché nous intéresse, c'est sûr...



A côté de la Silicon graphic, se trouve une maquette d'un hélico. Ce jouet a servi au programmeur pour la modélisation de l'hélicoptère, dans l'introduction du jeu.

Bienvenue au village pingouin !



Humour garanti...

*Dr Slump, Tome 1 :
192 pages, noir & blanc,
broché, 38 F.
En vente dans toutes
les librairies.*

Glénat

Kaméha

11 numéros à 39 F : France 390 F • Etranger 565 F
Bulletin d'abonnement à renvoyer :
**Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan
92120 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne**



Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.

Veuillez trouver ci-joint mon règlement de _____ F à l'ordre des Éditions Glénat par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Localité : _____

Pays : _____ Téléphone : _____

Date de naissance : ____ / ____ / ____

SATURN REVIEW

Enfin des nouveautés pour la Saturn, et là, Sega frappe fort! En effet, ce jeu de foot risque de rendre jaloux ceux qui avaient opté pour la 3DO en pensant jusqu'à maintenant avoir le must du genre!

Victory Goal étonne surtout au premier abord par son animation hyper rapide! C'est le jeu de foot le plus speed de l'Ouest. Trois angles de vue différents sont proposés, chacun ayant réellement son utilité. Le plus éloigné sert à avoir une vue du terrain dans son ensemble et vous permettra d'effectuer de longues passes. L'angle intermédiaire sert dans la plupart des phases du jeu. La vue rapprochée, quant à elle, est indispensable pour visionner ses actions, avec l'option Ralenti. Cinq boutons du paddle sont utilisés, dont deux exclusivement pour passer d'une vue à l'autre. Les autres boutons servent respectivement à tirer au but, faire des passes et des centres. Un petit truc pour dribbler les adversaires lorsque vous avez le ballon: dirigez le pad deux fois de suite rapidement dans la direction où vous souhaitez aller et le joueur accélérera pendant deux secondes. C'est idéal pour esquiver un tacle ou un coup de coude. Les équipes proposées sont tirées du championnat japonais. Une option vous permet même de consulter les fiches techniques de chacun des joueurs. Trois grands championnats vous sont proposés si vous avez décidé de jouer seul. De quoi vous tenir occupé longtemps! Et ne vous inquiétez pas, une option Sauvegarde vous permet de reprendre une partie en cours. Si, par bonheur, vous possédez deux pads, vous pourrez au choix vous affronter ou unir vos forces contre la console... Le support CD a été mis à profit pour graver quelques morceaux de guitare électrique sur la bande-son, et de nombreuses digitalisations vocales viennent agrémenter ce Victory Goal, notamment lors d'un but. Auquel cas, la foule entre en transe et l'écran géant du stade illustre l'exploit par une petite animation sympa.



Il faut se battre sur chaque action et ne pas hésiter à donner quelques coups... de tête.



Qui, du gardien ou de l'attaquant, sera le premier sur le ballon?



Les reprises acrobatiques sont au rendez-vous!

Victory Goal

LES PLUS BEAUX BUTS

Après chaque but, vous revoyez votre action sous trois angles différents! De plus, l'option Ralenti permet de disséquer chaque phase de jeu.



Aussi bon que soit le gardien, il n'arrêtera pas ce tir!



Vous avez déjà vu une tête plongeante sous cet angle, vous?



Un retourné acrobatique à la "Olive et Tom".

AVIS

oui!



PANDA

Ma référence en matière de jeu de foot reste le bon vieux Formation Soccer. Mais je dois bien avouer que ce Victory Goal pourrait bientôt le détrôner. Les qualités techniques de ce jeu sont tout bonnement impressionnantes! Facile d'accès et très complet, et avec une bande-son très efficace, il comportera de quoi ravir tous les fans du genre. Une seule question reste en suspens: quelle sera la "réponse" de Sony? Et jusqu'où les nouvelles consoles iront pour m'obliger à passer des nuits à la rédaction à jouer... C'est vrai, c'est pas une vie, ça!



SATURN REVIEW

Le gardien
n'hésite pas à
sortir assez loin
dans sa surface.



AVIS

oui!



MARC

No problemo, Victory Goal est digne de la Saturn. A vrai dire, j'avais peur de trouver un jeu fait à la va-vite histoire de vendre la machine. O.K., je remets au fond de ma poche mes angoisses de testeur, autant pour moi. Ce jeu de foot, je devrai plutôt dire cette simulation, ne démeriterait pas en arcade. On peut construire facilement un jeu d'équipe, les tirs au but sont puissants et les combinaisons centre/tir souvent payantes. Bref, tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu de foot. Victory Goal manque un poil de punch et de vitesse à mon goût – mais je chipote un peu. Différentes vues permettent de repérer facilement les coéquipiers sur le terrain. C'est une option inédite et vraiment intéressante. Du bon boulot, cette cartouche!



Pour ceux qui voudraient construire des actions plus élaborées, une option Radar est disponible!



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

JEU DE FOOT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 88%

L'intro en images de synthèse est sympathique.
Des options de jeu claires et faciles d'accès.

GRAPHISMES 85%

Les personnages sont bien détaillés: même leur ombre se reflète sur le terrain.

ANIMATION 91%

Le jeu est vraiment très rapide et fluide!
Rotations et zooms sont au rendez vous.

MUSIQUE 92%

C'est le premier jeu de foot que je teste dont j'apprécie la musique... Vive le CD!

BRUITAGES 91%

Ils sont vraiment impressionnants de réalisme.
Sur fond de cris des supporters, on s'y croirait!

DUREE DE VIE 93%

On ne s'en lasse vraiment pas, on découvre toujours de nouvelles techniques de dribble... Fun!

JOUABILITE 96%

C'est incontestablement le point fort du jeu: on rentre très facilement dedans!

INTERET 90%

Les possesseurs de Saturn n'ayant guère l'embarras du choix en matière de soft, ce jeu est indispensable... si vous avez deux manettes!

《CYBER SLED》

Après Ridge Racer, Namco continue sur sa lancée et adapte Cyber Sled sur PS-X. Cette simulation de combat high-tech prouve, une fois encore, que la Playstation rivalise sans peine avec les jeux d'arcade.

Même si le jeu n'est pas un méga-hit...

Dans sa version arcade, Cyber Sled fait partie des rares jeux d'action à utiliser deux manettes simultanément. Quoi de plus normal pour une simulation de tank? En combinant les mouvements des manettes, le joueur recrée avec réalisme les manœuvres d'un véritable char. C'est sans doute ce qui a fait le succès de ce jeu à la jouabilité parfaite et au mode Duel très attrayant. Pour la version PS-X de Cybersled, Namco s'est attelé à conserver tous les ingrédients de cette réussite. Evidemment, la deuxième manette a disparu mais le joystick est mis intelligemment à profit pour recréer des mouvements similaires. Le jeu est même prévu pour fonctionner avec la manette à torsion (Néojicon). Le mode Duel a été conservé également. L'écran est divisé en deux dans le sens de la largeur et, si les graphismes souffrent un peu de cette "mutilation", la jouabilité n'en est pas affectée. En ce qui concerne le principe du jeu, la simplicité est de mise. Aux commandes de votre tank, vous devez détruire un unique adversaire dans une arène fermée. L'aire de combat n'est pas très grande mais les éléments géométriques du décor offrent de nombreuses protections. Un scanner symbolisé par une flèche vous indique en permanence la position de l'adversaire. Pour le détruire, vous disposez de missiles en nombre limité et d'un canon. Ce dernier chauffe rapidement, ce qui oblige à relâcher la pression sur la gâchette de temps à autre. Pour ce qui est des missiles, on en retrouve sur le terrain ainsi que des boucliers pour retaper son engin. Il y a six tanks au total, différenciés par leur vitesse, l'épaisseur de l'armure et la puissance de leur tir. Si vous battez le big boss du jeu, vous pourrez jouer tous les tanks ennemis, ce qui en fait cinq de plus. Bon courage!



La vue externe n'existe pas dans la version arcade. Sensations garanties!

EXERCICE DE STYLE

Vos ennemis se donnent en spectacle avant chaque combat. Observez bien leurs mouvements, ils vous permettront de connaître les défauts et les points forts de votre adversaire. Par exemple, un tank léger évitera les obstacles alors qu'un autre, bien protégé, détruira tout sur son passage.



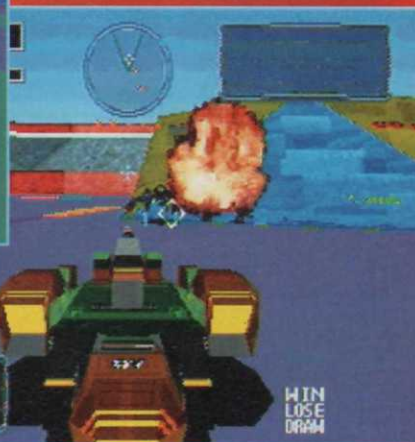
Ce tank n'est pas facile à manœuvrer mais son armure est épaisse.



Cette caricature de crabe ne donne pas dans la finesse.



Pour les nostalgiques, on peut choisir les graphismes de la version arcade.



Les tanks ennemis sont plus performants.

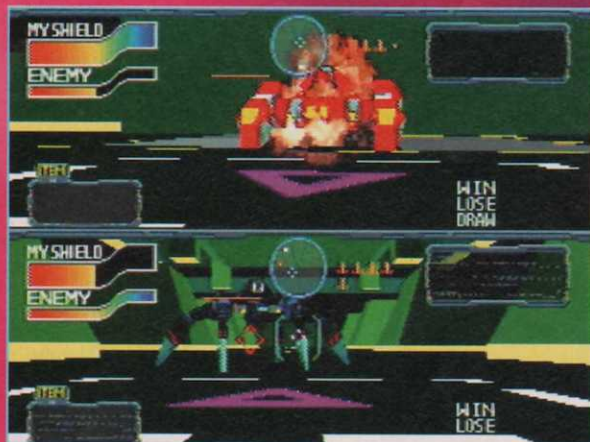
AVIS



MARC

oui!

Je suis fou de Cyber Sled en arcade et la version PS-X ne m'a pas déçu. Bien sûr, le maniement du tank n'est pas aussi cool mais le passage de la manette au joystick compense largement ce défaut. Les graphismes sont encore plus jolis et l'action est toujours aussi nerveuse. C'est l'un des rares jeux qui arrive à me stresser tant il faut jouer serré. Par contre, je trouve nul qu'il n'y ait pas de Continue. Devoir se retaper tout le jeu dès qu'on perd, ils auraient pu trouver mieux pour augmenter la durée de vie. Il reste que le mode 2 joueurs est génial et que, malgré des graphismes un peu tassés, on s'amuse beaucoup. Ne vous laissez pas décourager par la difficulté de maniement du tank. C'est vrai que c'est un peu déroutant au début mais on s'y fait vite et, au bout du compte, c'est très pratique. Cyber Sled est un bon jeu qui vaut son pesant de cacahouètes.



Le mode 2 joueurs est un peu confus mais très intéressant.



Quand on voit l'ennemi dans le blanc des yeux, on tire ou on se tire!



Ce tank arachnoïde est rapide comme l'éclair. Idéal pour harceler l'adversaire.

AVIS *oui, mais... bof!*



SPY

La version arcade ne m'avait déjà pas enchanté. Que dire, alors, de cette version PS-X? Qu'elle est identique, et elle conviendra à un certain type de joueur, tel Marc, auquel je n'appartiens pas. C'est vrai, c'est "beau" (plutôt bien réalisé) et maniable (après avoir compris le principe), mais des poursuites qui durent des heures, dans une arène grande comme mon pouce, ne présentent, à mon avis, que peu d'intérêt. Certes, vous aurez toujours le plaisir de découvrir de nouveaux engins une fois le boss final détruit, mais cette motivation suffira-t-elle à vous tenir en haleine? Je ne le crois pas. Cyber Sled c'est bien, de temps en temps, en arcade, mais dépenser 600 francs dans cette version import me paraît absurde: Raiden vous conviendra certainement mieux.

FAUT BOSSER!

Si vous arrivez à battre le boss (et, croyez-moi, ce n'est pas évident!), vous aurez le droit de piloter les tanks ennemis. Cela fait cinq engins supplémentaires, donc cinq bonnes raisons de terminer le jeu.



Si vous battez le boss de Cyber Sled...



... vous verrez une belle séquence animée...



... et cinq nouveaux tanks seront à votre disposition.



ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COMBAT DE TANKS
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: NON

PRESENTATION **85%**

La séquence animée d'introduction est splendide et les écrans de sélection sont fonctionnels.

GRAPHISMES **83%**

Mis à part les tanks, les objets en 3D sont très sommaires. Cependant, les textures sont réussies.

ANIMATION **85%**

La vitesse d'animation dépend du tank choisi. Dans l'ensemble, c'est assez rapide.

MUSIQUE **78%**

Le manque de créativité propre aux musiques de jeux vidéo. Sans originalité.

BRUITAGES **80%**

Les explosions sont réalistes et les déplacements des tanks sont associés au bruit du moteur.

DURÉE DE VIE **80%**

Cyber Sled se termine assez vite malgré l'absence de Continue. Mieux vaut jouer avec un ami.

JOUABILITÉ **90%**

Rien à redire. Quand on connaît le terrain, les tanks se jouent des obstacles.

INTÉRÊT **80%**

D'un intérêt limité en mode 1 joueur, Cyber Sled devient intéressant en mode Duel. Encore faut-il aimer les combats de tanks!

REVIEW



Non, le joueur n'a pas mangé des fayots, c'est un super-dunk!

Avec Dunk Dream, le basket du peuple déboule sur Neo Geo CD. Bien que la réalisation ne soit pas géniale, cette simulation de street-ball est néanmoins réussie... et, en plus, il n'y en a pas d'autres!

Le street-ball est un basket-ball façon voyou. Les équipes sont réduites de cinq à trois joueurs et les arbitres, quant à eux, brillent par leur absence. Alors, bien sûr, les coups bas sont légaux. Sans aller jusqu'à la baston généralisée, il est permis de pratiquer la défense musclée et l'attaque féroce. Cela oblige le joueur à faire constamment circuler la balle pour éviter le contact avec le défenseur. En attaque, la technique du forcing marche fort. On se jette avec la balle sous le panier pour faire un dunk et ça passe ou ça casse. Décidément, dans les jeux Neo Geo, la subtilité n'est pas de mise. Au niveau de la manette, on retrouve cette finesse de gros bourrin qui plaît tant au Panda. Deux boutons suffisent pour réaliser toutes les manœuvres du jeu. Passes, tirs, dunks, feintes de tir, contre, interceptions, feintes de dunk... Bah, finalement, les deux boutons suffisent largement. En plus, le basketteur réagit différemment selon sa position sur le terrain et la situation. Sur la ligne des trois mètres, il tentera un tir, par exemple. Sous le panier, au moment du rebond, il sautera pour rattraper la balle et smasher dans le même mouvement. Il y a même une combinaison avec les deux boutons pour faire une passe directement suivie d'un panier. Finalement, sous un aspect un peu simpliste, Dunk Dream (ou Street Hoop, c'est au choix) offre un éventail de mouvements suffisamment large pour permettre des parties réalistes. Au fait, pour une fois, on peut bomber le torse: parmi les dix équipes internationales proposées, les Français ne passent pas pour des guignols.



Impossible de parer les super-dunks!

DUNK DREAM STREET HOOP



AVIS

oui, mais...



MARC

Dans l'absolu, Dunk Dream est un bon jeu de basket, ça ne fait aucun doute. Les graphismes sont sympas, l'anim' est cool et le jeu carrément fun. La musique cartonne à donf, le rap destroy arrache les oreilles mais bon, là, je m'empote. Ce qui me chagrine, c'est que ce jeu aurait pu être bien plus spectaculaire sur Neo Geo. Pourquoi faire un bon jeu quand on a les moyens techniques de faire un jeu dément? Alors là, je dois avouer que je ne pige pas. Mais où sont les graphismes superbes? Où sont les sprites énormes? Et où est le Panda que je lui mette une raclée à ce jeu?

À BONNE ÉCOLE

Comme tout bon jeu Neo Geo qui se respecte, Dunk Dream propose des écrans de démonstration simples et explicites. Une explication en images valant mille pages d'un manuel, ce principe permet de prendre rapidement le jeu en main. Pourquoi les autres consoles ne suivent-elles pas l'exemple de la Neo Geo?



Comme à l'école, un pro s'occupe de votre éducation. Enfin, c'est ce qui devrait se passer à l'école du moins.



Les dix équipes sont présentées dans un écran de sélection très lisible.



DUNKS EN FOLIE!

Qui dit "Neo Geo" dit "coups spéciaux". Dunk Dream, même s'il s'agit d'un jeu de basket, n'échappe pas à la règle. Quand la barre d'énergie est au maximum (elle augmente à chaque point marqué), il est possible de marquer un super-dunk imparable.



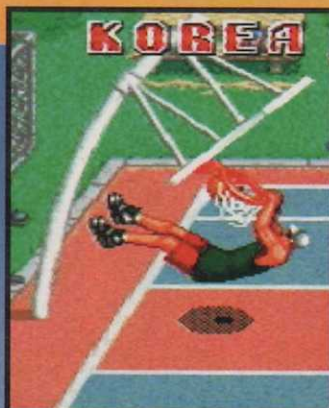
Suivant la force de l'attaquant et du défenseur, les dunks peuvent être contrés.



Avec le dunk, on prend moins de risques qu'avec un tir à distance.



Regardez bien l'arbitre: après la mise en jeu, il ira vite boire un coup dans les vestiaires.



Il se plie tel le roseau mais il ne se casse pas, le poteau!



Placez bien votre équipier lors de la remise en jeu.



Attention au contre. Les tirs à trois points sont risqués.

AVIS

oui!



PANDA

Je dois vous dire que, jusqu'à présent, je n'avais jamais apprécié les jeux de basket. Mais Dunk Dream m'a séduit! La musique est vraiment démente: des morceaux de rap américain aux petits oignons! Les graphismes sont agréables, même si les sprites auraient pu être mieux travaillés. Le jeu est très facile à prendre en main et vraiment très fun. Il n'est pas impossible d'intercepter la balle et les effets spéciaux des dunks sont vraiment impressionnants. Avis aux amateurs de basket: il existe un très bon manga, en import, sur ce sujet: "Slam Dunk"!



ÉDITEUR: DATA EAST
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT INT.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

STREET-BALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 90%

Comme dans tous les jeux Neo Geo, il y a des écrans de démonstration simples et précis.

GRAPHISMES 79%

On a vu bien mieux sur Neo Geo. Les graphistes du jeu ne se sont pas foulé le poignet.

ANIMATION 79%

Où sont les zooms, les rotations et les scrollings d'enfer? L'animation est si sobre...

MUSIQUE 93%

Ah, voilà un point positif! La musique est vraiment digne du support CD.

BRUITAGES 90%

Slam! Dunk! Reverse dunk! Quel langage, mes amis... Au moins, les bruitages sont une réussite.

DUREE DE VIE 80%

Seul, Dunk Dream est facile, l'ordinateur est trop prévisible. Pensez à appeler un copain.

JOUABILITE 90%

Rien à redire de ce côté-là. Les passes, les feintes et les tirs sont simples à réaliser.

INTERET 78%

Un bon jeu de basket, qui aurait pu être génial si sa réalisation avait été à la hauteur de la Neo Geo.

Décidément, la PS-X fait des pieds de nez aux jeux d'arcade. Après le temps des adaptations vient le temps des compilations avec Raiden Project. Deux shoot-them-up dans un seul CD, tu le crois, ça ? Pesant son petit kilo toute mouillée, la PS-X rivalise avec les imposantes machines d'arcade. Réunir Raiden et Raiden II sur un même CD ? Il y a encore un an, personne n'y aurait cru. Aujourd'hui, la réalité dépasse la fiction. Ceux qui connaissent ces deux shoot' en arcade ne s'y tromperont pas : mis à part certains ralentissements, la copie est conforme. A tel point que l'écran est paramétrable pour retrouver le format originel du jeu. Pour la petite histoire, sachez que, en arcade, les shoot' à scrolling vertical sont programmés à l'horizontale sur le moniteur. Celui-ci est ensuite tourné à 90° pour remettre le jeu à la verticale, ce qui permet de profiter de la totalité de l'écran (qui est plus large que haut à la base). Perfectionnistes, les programmeurs ont pensé à inclure cette manip' en option. Pour ceux dont les parents ne sont pas enchantés à la perspective de regarder "Tournez manèges" en faisant le poirier, le mode arcade restitue le format originel par réduction (ce qui explique les bandes noires sur les côtés). Le dernier mode, Panorama, "étire" le jeu en largeur pour remplir la quasi-totalité de l'écran. Mais trêve de détails techniques, parlons un peu du jeu. Raiden, shoot-them-up à scrolling vertical, invite deux joueurs à pratiquer simultanément. Si l'un tire sur son coéquipier, de nouveaux tirs apparaissent par ricochet. L'armement est classique mais dévastateur. Le tir normal rouge a un large rayon d'action, au contraire du laser bleu, puissant et précis. Dans Raiden II, il y a une troisième arme géniale : c'est un laser pourpre qui s'acharne sur les ennemis en se tordant dans tous les sens. Des bonus bleus, pourpres ou rouges augmentent, au cours de la partie, la puissance de l'arme correspondante. En cas de coup dur, les méga-bombes finiront le travail des tirs et des missiles, qu'ils soient téléguidés ou non. C'est parti pour 16 niveaux de pur délire !

RAIDEN PROJECT



Les graphismes sont fins et soignés.



Face aux nombreux tirs ennemis, restez cool.

AVIS



MARC

Alléluia! Are Krishna! Loués soient Vishnou et Bouddha! J'osais pas en rêver, ils l'ont quand même fait. Non mais, vous vous rendez compte? Raiden et Raiden II qui tiennent sur un tout petit CD? Et tout ça sur une PS-X, chez soi, bien au chaud? Mais c'est dément! Plus besoin d'aller claquer ses sous dans les salles d'arcade maintenant, on a quasiment aussi bien à la maison. Décidément, la Playstation n'a pas fini de m'étonner. Il n'y avait pas de shoot-them-up vertical, alors ils ont compilé dans un seul titre deux des meilleurs shoot' en arcade. Le Panda a raison quand il critique les ralentissements en mode 2 joueurs mais, franchement, c'est un petit prix à payer pour profiter de la qualité de ces jeux. Raiden Project est difficile à souhait, c'est un challenge idéal pour tous les pros du paddle.

GRANDEUR ET DÉCADENCE

Les boss sont sacrément coriaces dans Raiden Project. Pires que des Transformers, ils s'effritent sous vos tirs mais ne se laissent pas faire. Si vous voulez en venir à bout, il n'y a qu'une seule solution : détruire!

Dans Raiden II, le laser pourpre s'acharne sur les ennemis en se tortillant. On le découvre (à droite) à sa puissance maximale.

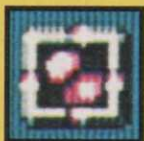


BO LE BONUS !

Durant le jeu, certains vaisseaux contiennent des bonus qui augmentent la puissance de l'arme dont ils portent la couleur: rouge, pourpre ou bleu. Ne manquez pas non plus les missiles, téléguidés ou non, et les méga-bombes. La petite fée donne une vie supplémentaire et le "P" met directement l'arme au maximum.



Normal



Laser pourpre
(Raïden II)



Laser bleu



Missiles



Missiles
téléguidés



Bombe
(Raïden)



Bombe
(Raïden II)



Fée



Power Max



Le mode Panorama étire
les graphismes en largeur.



La vue arcade
plein écran:
retournez la télé.



Contre les boss,
ne lésinez pas
sur les méga-
bombes.

AVIS

Les bombes
font place
nette.



SPY

Deux jeux pour le prix d'un, qu'est-ce que vous dites de ça? Un Raïden mythique que vous devez tous connaître en salle d'arcade et un Raïden II que, personnellement, je découvre. C'est pas le pied, ça? Et en plus, les différences avec la version arcade se comptent sur les doigts de pied d'un cul-de-jatte. Tout est retranscrit avec fidélité, les vaisseaux et les tirs sont tous là, et l'on ne se lasse pas de blaster de l'alien. Même si quelques ralentissements subsistent, on ne peut s'empêcher de vouloir continuer toujours plus avant, et si tant est que vous ayez une seconde manette pour la PS-X, vous allez enfin prendre conscience de ce que le jeu en équipe veut dire. Si vous êtes un peu malin, vous n'utiliserez pas tout de suite des crédits infinis, histoire de ne pas finir trop vite. Il faut souffrir pour être joueur...



ÉDITEUR: SEIBU KAIHATSU
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SHOOT-THÉM-UP VERTICAL
1-2 JOUEURS
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: EXTRÊME
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 85%

Une scène de combat en 3D se déroule en arrière-plan sur l'écran de présentation.

GRAPHISMES 90%

Les décors regorgent de détails d'une grande finesse. Les sprites sont tout aussi soignés.

ANIMATION 90%

Scrollings en parallaxe, différentiels, multidirectionnels, c'est la totale! Quelques ralentissements néanmoins en mode 2 joueurs.

MUSIQUE 78%

Difficile d'apprécier la musique dans la joyeuse cacophonie créée par les bruitages.

BRUITAGES 80%

Si vous mettez le volume à fond, vous entendrez les voisins s'écrier: "Tous aux abris antiaériens!"

DURÉE DE VIE 93%

Deux jeux pour le prix d'un et un mode 2 joueurs en prime, que demander de plus?

JOUABILITÉ 88%

Le contrôle du vaisseau est extrêmement précis. Il faut avoir des nerfs d'acier.

INTERET 91%

Deux jeux mythiques pour le prix d'un: la PS-X s'est payée le top en matière de shoot-thém-up vertical.

PLAYSTATION REVIEW

La Playstation aime les jeux d'action-RPG en 3D: c'est le deuxième du genre ce moi-ci! Alors, reprenez votre souffle, c'est parti pour un test de folie!

On commence par une bonne nouvelle: les options sont en anglais! Pas de galère pour trouver comment sauvegarder. Mais les dialogues, eux, n'ont pas été traduits: ils sont toujours en japonais. Que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir! Vous êtes aux commandes d'un Griffon qui ressemble beaucoup aux Walkyrie de "Macross" (diffusé en France sous le nom de "Robotech"). Comme dans le dessin animé, les avions sont transformables en robots. Suivant la forme adoptée, les techniques de combat et les mouvements varient. Vous devrez errer dans dix niveaux, en ramassant de nouvelles armes et, surtout, des "cards". Ces cartes magnétiques vous permettront d'ouvrir les portes des ascenseurs par exemple. Mais vous n'êtes pas seul dans la galère, toute une équipe

grenouille dans les souterrains! Vos équipiers n'hésiteront d'ailleurs pas à vous demander de l'aide par radio. Un petit radar à l'écran vous indique votre position dans le niveau, pour vous éviter de tourner en rond pendant des heures. Pour vous protéger des tirs ennemis, un bouclier orientable est disponible. Comme il occupe un quart de l'écran, vous devez le diriger pour qu'il soit en opposition directe avec les tirs. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas utiliser d'autres armes. La ruse consiste à enclencher le bouclier pendant que votre arme se recharge. Pour tirer, rien de plus facile: il suffit de bouger le viseur et... boum! C'est d'autant plus facile que vos ennemis sont signalés par un carré rouge sur le radar.

SPACE GRIFFON



En fouillant les robots que vous avez dessoudés, vous trouverez de nouvelles armes.



"La" seule pilote du groupe a des problèmes avec son Griffon: à vous de la dépanner.



Comme vous pouvez le constater, on peut bouger sa tête et regarder le plafond...

AVIS

oui!



PANDA

Même si, de prime abord, Kileak the Blood est un peu plus impressionnant graphiquement... il ne fait pas le poids face à Space Griffon VF9! Celui-ci est vraiment intéressant, beaucoup mieux pensé mais aussi plus long, toutes qualités qui en font un bon jeu d'action-RPG. Car si la réalisation graphique est importante, pour ce genre de jeu, elle est secondaire. D'autres critères, comme la durée de vie ou le plaisir qu'on prend à se rapprocher de la fin, sont primordiaux à mon sens. Essayez SG VF9, il vous tiendra en haleine un bon moment!

De petites séquences animées viennent, trop rarement, égayer le jeu.



Un petit message radio de votre boss. Tenez bon, plus que sept niveaux...

VARIABLE FORMULA-9 GRIFFON assaultmode

Pilot :
JIM VILINGTON
Height : 4.49m
Weight : 8.27t
Speed : 116km/h
Crew : 2



Movement Power : 1000
Energy-Gun Power : 800
Defense Power : 1200

VF9

HIGH-TECH

Comme vous avez pu le remarquer, les robots ennemis ont un look high-tech assez prononcé! Ils n'en sont pas moins fort dangereux. Surtout si vous vous retrouvez face à trois ou quatre spécimens qui "arrosent" en même temps!



Quand je vous disais que votre avion ressemblait à un Walkyrie sorti tout droit de "Macross"!

AVIS

oui!



MARC

La PS-X a le vent en poupe en ce moment. Au fur et à mesure que les jeux arrivent, cette machine grimpe dans mon estime. Et ce n'est pas Space Griffon qui me fera changer d'avis. Ce jeu d'action dans le plus pur style Doom est impressionnant, autant au niveau des graphismes que de l'intérêt de jeu. Certes, les déplacements ne sont pas assez rapides à mon goût mais, étant donné le scénario (on contrôle un robot géant), cela se comprend. Space Griffon est un jeu passionnant et apparemment sacrément long. Seules les voix en japonais me chagrinent. Le jeu reste jouable, d'autant que les options sont en anglais, mais l'aspect role-playing est tout de même si important... Un peu frustrant.



Ah! les ordinateurs à mots de passe. Broutille, il n'y a jamais qu'une douzaine de combinaisons possibles.



Voilà le bouclier qui permettra à votre zinc d'encaisser un bon nombre de coups.

SPACE
GRIFFON
VF-9

NEW GAME

ÉDITEUR: PANTHER SOFTWARE
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

JEUX DE RÔLES DOOMESQUE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 70%

Assez décevante, surtout pour une PS-X. Mais, gros plus, les menus d'options sont en anglais.

GRAPHISMES 90%

Pas de pixélisation lorsque l'on se rapproche trop des murs.

ANIMATION 85%

Elle est fluide et rapide, sans atteindre toutefois le niveau de celle d'un Doom (sur un gros PC)!

MUSIQUE 80%

Pas assez variée, elle touche à l'inexistence.

BRUITAGES 91%

Ils ont été soignés: les bruits de pas du robot sont très réalistes.

DURÉE DE VIE 93%

Vous en aurez pour votre argent: Space Griffon n'est pas un jeu qui se termine en trois heures.

JOUABILITÉ 86%

Elle est bonne dans l'ensemble, mais vous devrez vous habituer à la gestion des combats.

INTERET 91%

Contrairement à Kileak the Blood, un jeu du même genre, Space Griffon a une excellente durée de vie!

COSMIC RACE

Cosmic Race est, encore, un nouveau jeu de course sur PS-X ayant recours à la 3D. Mais fi des voitures: vos sprites sont de drôles de machines volantes! Alors, attachez votre ceinture et vérifiez votre parachute! Vous choisissez parmi cinq personnages loufoques conduisant tous des engins plus fous les uns que les autres! Cosmic Race propose plusieurs modes de jeu très différents. Tout d'abord le mode Course: une route virtuelle vous indique le parcours, souvent coupé par de nombreux obstacles. Dans ce mode, votre temps n'est pas limité, et il s'agit juste de ne pas percuter les arbres tout en tâchant de rester dans le tracé de la piste... Un mode Recherche vous est aussi proposé: plusieurs droïdes servent de "check point", et vous devez passer par tous les droïdes pour finir la mission. En reprenant ce mode, on peut jouer à deux (l'écran est alors coupé en deux parties horizontales), à condition de disposer de deux pads, bien entendu! Toujours dans le même ordre d'idée, "une chasse à l'homme" peut être organisée: le premier joueur se cache dans un niveau, et le second doit le retrouver.



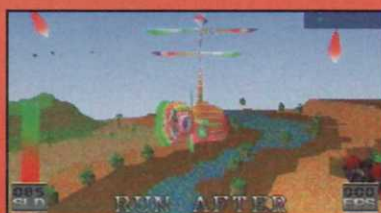
En mode 2 joueurs, la visibilité reste correcte.



Sniff! je suis resté trop longtemps hors de la route...



Voici un des droïdes représentant un "check point".



J'ai réussi à retrouver Elvira, elle qui a pourtant la réputation d'être invisible!



Le radar vous indique où sont placés les "check points".

AVIS

oui, mais...



PANDA

Les décors en 3D mappée sont sympa, et lorsque qu'on passe en rase-mottes, l'impression de vitesse est vraiment bien rendue. Mais je m'attendais à quelque chose de beaucoup plus convaincant pour la Playstation. Avec des jeux comme Ridge Racer ou Toshinden, j'aimerais en prendre systématiquement plein la vue! Malheureusement, avec Cosmic Race, ce n'est pas le cas. D'autant qu'en mode 2 joueurs, l'animation est poussive! Les bruitages deviennent rapidement insupportables. Finalement, on reste sur sa faim.



NEOROX/IMPORT

PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS EN 3D

PRESENTATION 70%

Rien d'impressionnant. Je dirai même plus: navrant, surtout pour une PS-X.

GRAPHISMES 80%

Une course en 3D n'est pas forcément propice à de superbes graphismes, mais ce n'est pas une raison!

ANIMATION 85%

Bonne dans l'ensemble, mais qu'est-ce qu'on se traîne en mode 2 joueurs!

MUSIQUE 85%

Sympathique, mais elle n'exploite pas vraiment le support. Frustrant!

BRUITAGES 71%

Un "vroom" si énervant qu'il en devient hallucinogène! Et il vous accompagne durant toute la course...

DUREE DE VIE 88%

La difficulté des courses et le nombre de missions résisteront longtemps à votre opiniâtreté.

JOUABILITE 80%

Vous aurez sans doute quelques difficultés à prendre le véhicule bien en main.

INTERET 71%

Ce jeu ne fait vraiment pas le poids par rapport aux autres jeux de course de la PS-X. Il se rattrape tout juste par ses multiples modes.

EARTHWORM JIM



TOUS LES PLANS, TOUTES LES ASTUCES!

Earthworm Jim a fait des ravages à Noël. Son plan complet vous sera d'autant plus utile que vous ne démarrez le jeu qu'avec un nombre limité de vies et un seul Continue. Petit détail, d'ordre linguistique: swinguer veut dire jouer à Tarzan avec le fouet et les pics! J'ai préféré raccourcir...

ELVIRA, adepte du fouet...



OPTIONS D'ARMES

Disséminées au travers des niveaux, elles sont comme des chargeurs supplémentaires qui augmentent la réserve de balles de Jim. étant donné le débit du pistolet mitrailleur, on ne saurait trop vous conseiller de ne pas les snober.



CAPSULES D'ÉNERGIE

Jim reste en vie tant qu'il a plus de 0% d'énergie. Chacune de ces petites capsules contient 5% de cette énergie. Elles se trouvent un peu partout sur votre parcours mais n'autorisent pas toutes les erreurs, loin de là!



SUPER-ARMES

Un très léger halo brillant les différencie des armes simples. Ces options transforment l'espace d'un tir votre pistolet mitrailleur en un véritable bazooka formant un mur de protection autour de Jim.



BOULES D'ÉNERGIE

Concentrés d'énergie, ces boules vous rechargent à 100%, quel que soit votre état initial. Mais la chance d'en croiser une sur votre chemin est plutôt rare. Nous vous signalons leurs emplacements.



ONE-UP

L'option ultime par excellence. On ne peut pas avoir plus de neuf vies.

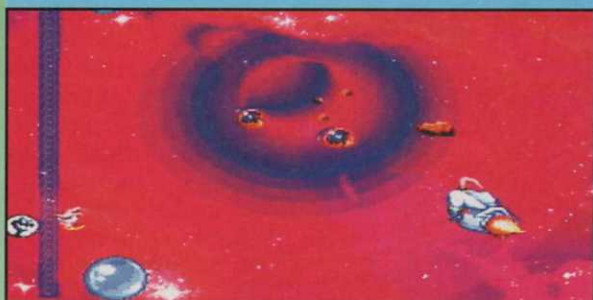


LES BONUS

Il est indispensable de bien mémoriser les cinq types de bonus que vous rencontrerez dans le jeu. Passage en revue.

PSYCHO-CROW: SADO MASO ?

A la fin de quasiment tous les niveaux, vous pouvez gagner un précieux Continue en battant Psycho-Crow à la course. Celle-ci se déroule dans un tourbillon en simili-3D rempli d'astéroïdes, mais aussi de bonus d'accélération, de boucliers et de bulles. 50 bulles vous donnent un Continue. Si vous atteignez la ligne finale après Psycho, vous devrez l'affronter en face à face. Pour le laminer, tirez sur lui jusqu'à ce qu'il tremble puis fouettez-le!



EARTHWORM JIM

NEW JUNK CITY

Quand un costume de super-héros tombe du ciel sur un ver de terre, ça donne un super-ver de terre! Son nom: Earthworm Jim. Poursuivi par un oiseau mutant, Psy-Crow, Jim se lance à la recherche de la princesse What's-Her-Name (nobody knows...).



6 Grimpez sur ce mur pour aller à gauche récolter un peu d'énergie.



1 Un frigo et une vache! Ce drôle de couple va vous démontrer une loi de gravitation bien connue: tirez sur la corde du frigo et il tombera sur la planche en bois en projetant la vache dans les airs. A priori, ça ne sert à rien d'autre qu'à libérer le passage. Quoique... vous retrouverez le frigo à la fin du jeu: What's-Her-Name sera juste en dessous...



2 Pour choper le One-up en bas à gauche, sautez à l'endroit indiqué et faites l'hélicoptère pour passer dans le petit intervalle entre la plate-forme et les pneus. C'est plutôt dur...



3 Comment s'épargner un parcours exaltant, certes, mais délicat? Facile: Jim n'a qu'à plonger dans ces toilettes très design. Elles l'amèneront directement au premier boss, Tireman.



4 Suivez le parcours tracé par les filins pour vous rendre dans cet espace entouré de pneus. Une étoile clignote autour de Jim: ça y est, vous avez déclenché l'apparition de la vie supplémentaire en B.



5 Facile de bouger Jim à votre gré sur ce filin: tirez sur la paroi en face de lui. La poussée sera proportionnelle à la puissance du tir.



C Déplacez-vous légèrement sur la droite, puis revenez jusqu'à la tête d'élan pour swinger à gauche en vous accrochant à sa corne. Un passage dans la pierre vous amènera en bas et vous obtiendrez de nombreux bonus.



7 A cet endroit, Jim déclenche de nouveau une étoile tournoyante autour de lui. Une boule orange restaurant complètement son énergie apparaît alors en 8.



9 TIREMAN

Une poubelle-canon très remuante fait des aller-retour en brutalisant Jim. Sauter par-dessus et tirez-lui dans le dos.



Un crochet pour le fouet est à moitié caché au-dessus de ce lieu. En "swinging" deux fois de suite à gauche, Jim atteindra un bonus d'arme et une vie supplémentaire situés sous le filin. Enfin, pour la vie sup', tout dépend de l'action expliquée en 4.

CHUCK

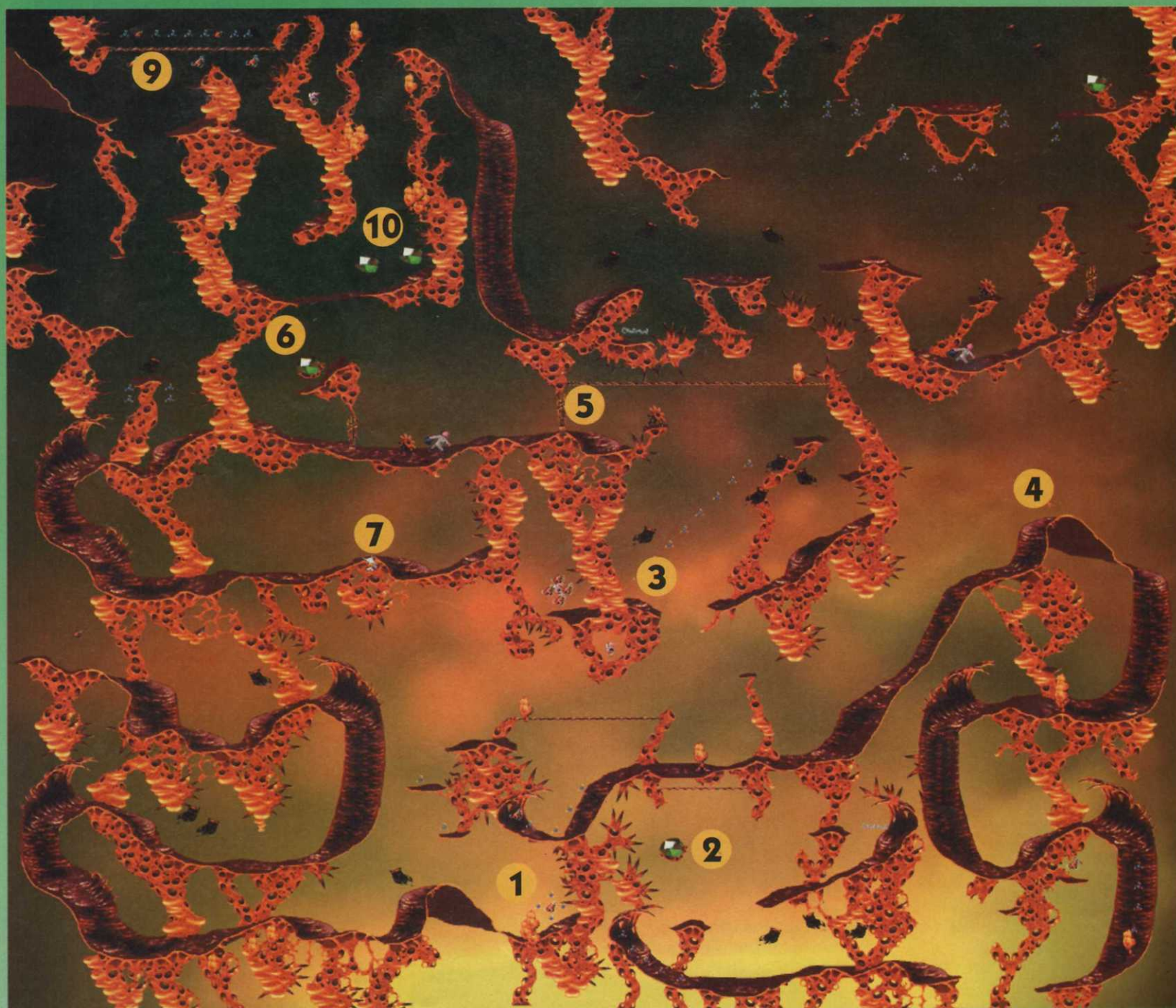
10



Ce gros lard fait le malin sur son filin. Tirez sur la caisse en bois pour la pousser sur le tremplin à droite. Si vous le faites au bon moment, elle rebondira sur Chuck et le blessera. En cas de gros dommages, rebondissez sur le tremplin pour attraper des bonus de vie situés en hauteur au-dessus de Chuck en 11.

WHAT THE HECK?

Ce niveau piquant et doré va vous demander de l'équilibre et... une certaine abnégation! Eh oui, il y a des fois où il vaut mieux ne pas prendre certaines options. Je sais, c'est dur. Méditez cela en dégommant les fantômes noirs avec votre fouet, vous économiserez votre arme et ça vous servira plus tard. Par ailleurs, c'est si simple de ne pas se brûler les pieds: il suffit de sauter par-dessus les vagues de flammes!





1 Ne grimpez pas tout de suite: continuez sur votre droite et prenez des bonus. Gaffe au feu qui brûle ce lieu de temps à autre.



2 Montez sur la gemme verte et maintenez-vous en équilibre dessus en marchant dans le sens opposé dans lequel il tourne. Si vous ne tombez pas, vous arriverez en 3. Là, un coup de fouet est nécessaire pour prendre la vie supplémentaire. Du 4, vous pouvez également atteindre le 3 en faisant l'hélico à gauche.

5 Un coup de fouet sur la molette actionne l'ouverture de la grille. Faites vite pour qu'elle ne vous retombe pas dessus. Vous allez rencontrer un jeune cadre dynamique qui se protège derrière son attaché-case. Faites voler la valise d'un coup de fouet puis tirez. Net et sans bavure.



SNOWBOSS



6 Cette gemme vous amène devant Snowboss, l'homme de neige. Si vous avez des super-tirs en réserve, quatre suffiront pour en venir à bout. Sinon, magnez-vous avant qu'il n'arrive sous vos pieds. Après l'avoir vaincu, vous revenez dans le niveau automatiquement.



7 Pour éviter la pluie de stalactites causée par les bombes d'Evil The Cat, touchez le Continue mais sautez par-dessus l'icône orange de vie. Si vous ne la prenez pas, vous resterez peinarde.



8



9

N'oubliez pas tous ces bonus qui n'attendent que vous, autour du filin. Vous pouvez les atteindre grâce au fouet.



10 Montez donc sur la gemme de gauche pour prendre la vie supplémentaire.

EVIL THE CAT



11



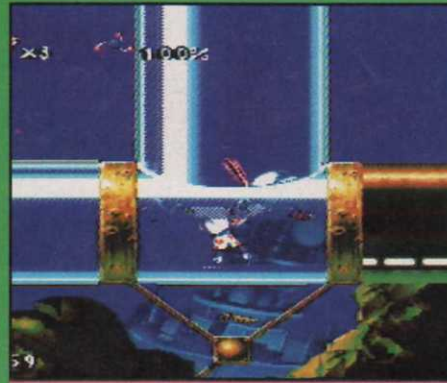
12

Difficile de l'affronter sans votre costume! Sauter par-dessus les flammes en attendant que la butte sur laquelle il se tient s'écroule. Jim peut alors se rhabiller et tirer sur Evil dès que ce dernier fait mine de descendre en attaque. Si Evil touche Jim, notre ver de terre apprend à danser...

DOWN THE TUBES

Vous voilà cobaye dans un monde de tubes et d'éléments liquides.

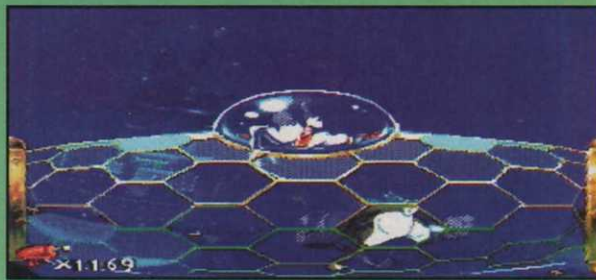
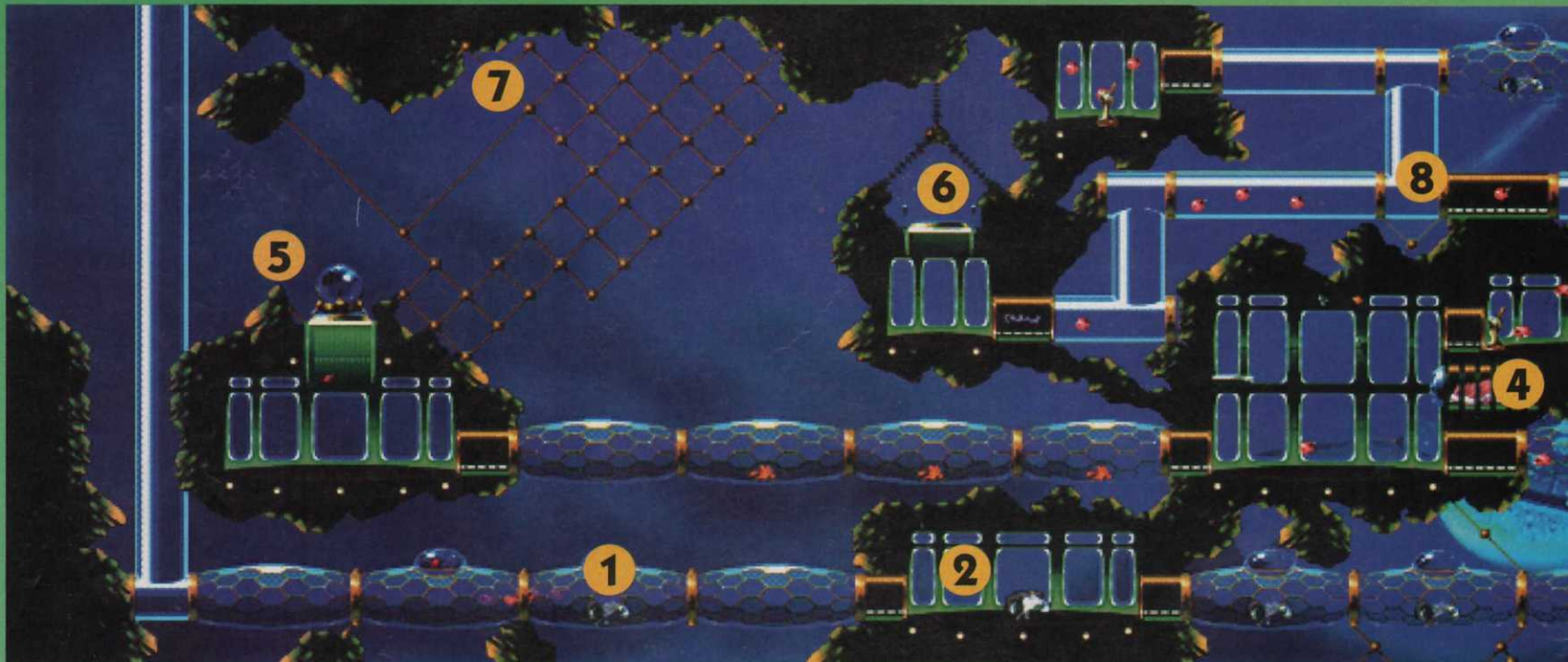
Des cervelles vous attaquent, des robots volants vous guettent, des chats vous éclatent la tronche... Sans parler des brutes épaisses indestructibles et du hamster rose que vous devez piloter. David Perry est un génie!



8 Deux chemins s'offrent à vous à cette intersection. Montez d'abord en haut à gauche pour ouvrir la porte en 9.



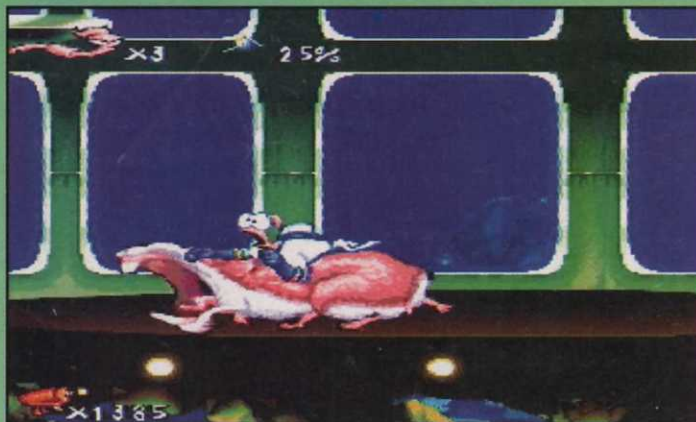
5 Petite balade sous-marine: dépêchez-vous, vous n'avez de l'oxygène que pour un court laps de temps! Si vous tardez trop, votre bulle explosera. Idem si vous percutez trop de parois... La sortie est en 6.



1 Mi-chat, mi-doberman, ces brutes vous balancent des coups de poing qui vous rejettent en arrière. Pas la peine de les affronter, tout combat est inutile. Enroulez-vous plutôt autour de la barre située au-dessus d'eux pour passer inaperçu et sauvez-vous quand ils sortent du périmètre.



2 Sautez par-dessus lui, tout simplement!



4 Avant d'enfourcher votre hamster pour une trépidante promenade, allez chercher les bonus cachés au fond de son abri et swinguez à gauche de la salle pour récupérer une icône d'énergie. Maintenant, vous pouvez y aller! A dos de hamster, vous passez les petits chats sans douleur car votre monture les croque (bouton Y).



7 Dès que la capsule s'en va, allez au-dessus et longez la paroi jusqu'à l'endroit indiqué en 7. Derrière ce faux mur vous attendent des bonus et une vie supplémentaire.

TOUS LES PLANS, TOUTES LES ASTUCES!



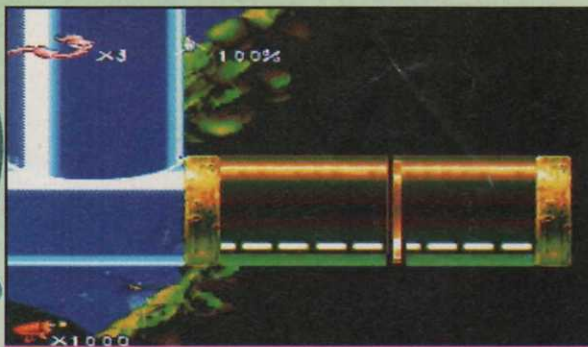
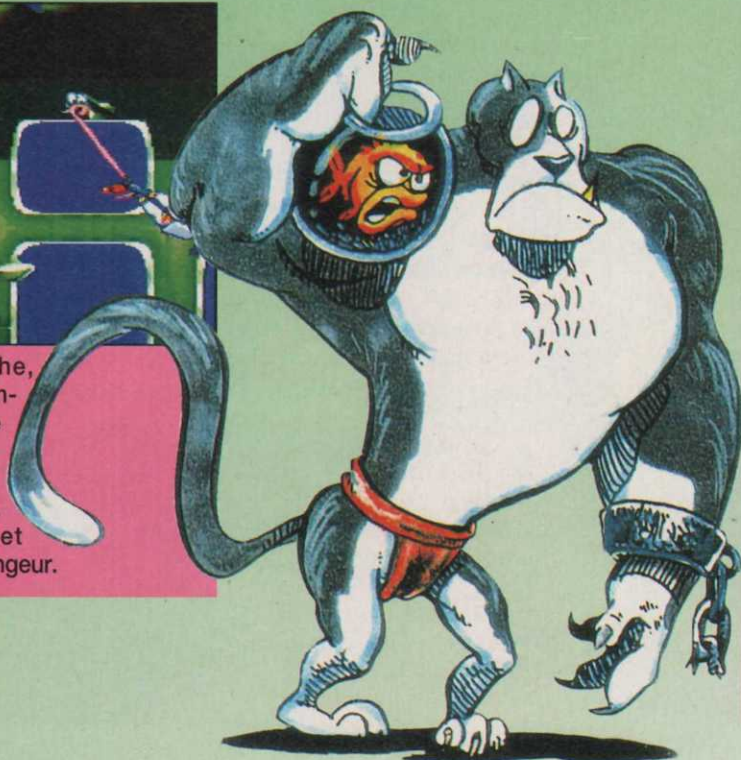
10 Voici venu le temps d'une nouvelle tour dans l'eau. Ne perdez pas de temps à prendre les bonus, ça n'en vaut pas la peine. Rechargez-vous en oxygène grâce aux pompes à air du parcours, et faites avancer la capsule par petites impulsions, c'est plus prudent.



13 Faites le plein d'énergie avant de partir en sautant ici. Ne franchissez pas la ligne blanche trop vite, sinon Jim partira aussitôt sur sa roquette.



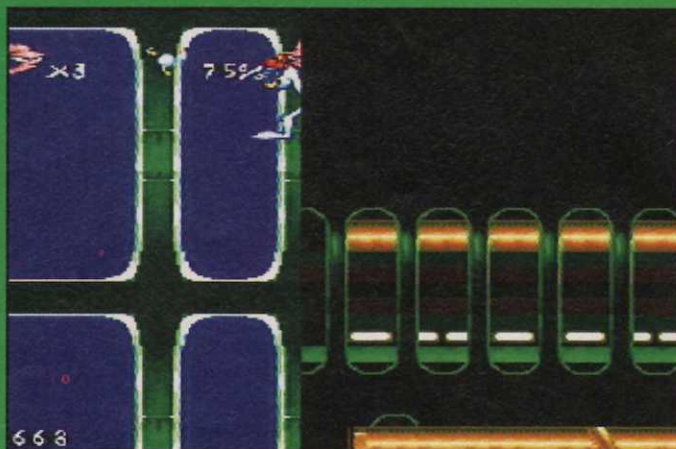
3 En allant à gauche, vous verrez le hamster, mais sa cage est fermée. En fait, grimpez dans le tube à cet endroit avec votre fouet. Ce trajet vous permet d'ouvrir la cage du rose rongeur.



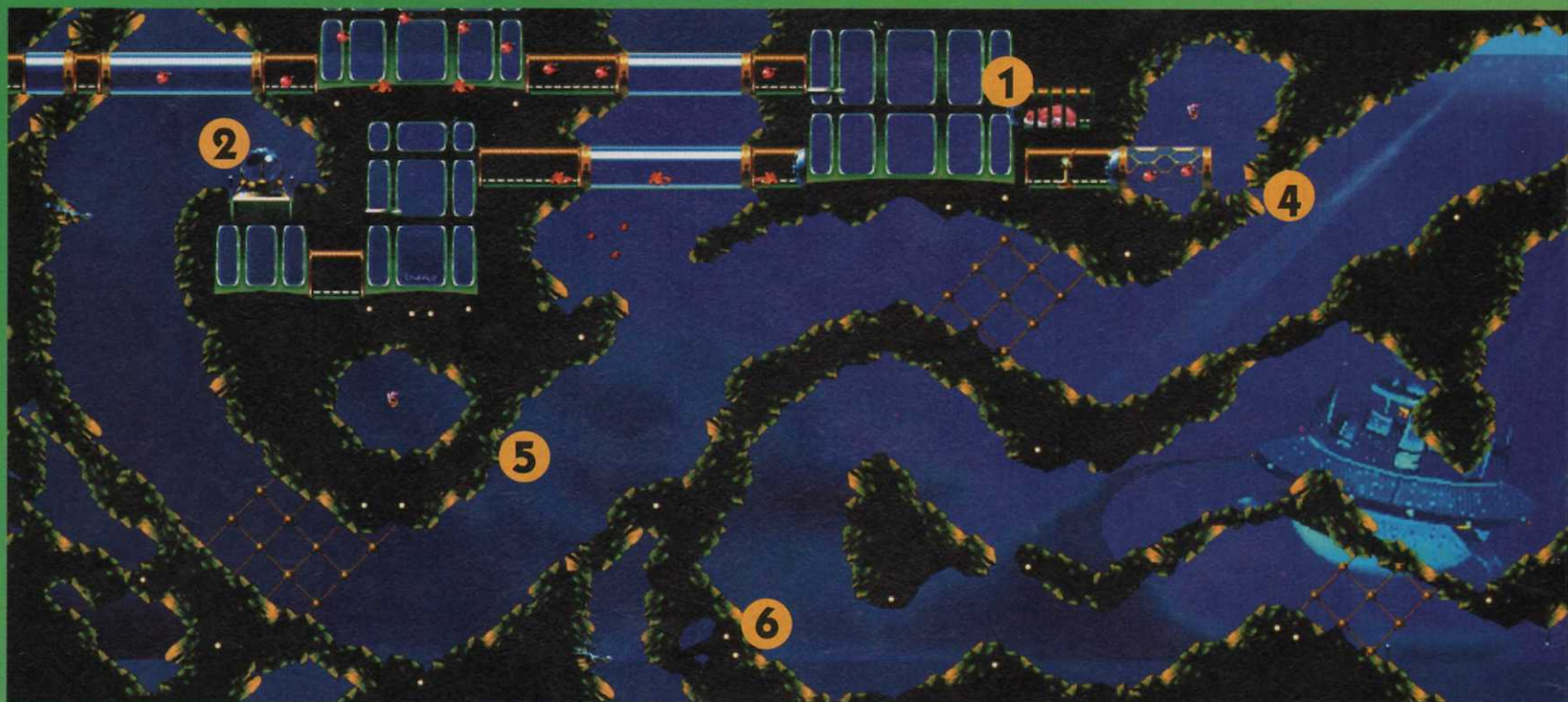
11 Allez au fond à droite de ce tube qui paraît être un cul-de-sac pour prendre la vie supplémentaire indiquée en 12.

TUBE RACE

Ça se corse salement avec ce parcours entièrement sous-marin. Décidément, votre capsule est difficile à diriger... Mais ces quelques trucs peuvent vous aider. "Aie confianssss", susurra le ver de terre.



1 La grande aventure! Voici venu le temps de chevaucher de nouveau un joli hamster rose. Des bonus sont encore dissimulés au fond de sa cage: prenez-les d'abord avant d'entamer votre épopée.



2 Respirez un bon coup et grimpez dans votre bulle de verre. L'unique pompe à air du départ vous donne 99 secondes d'oxygène. Ce timing est très juste pour atteindre la sortie en 3.

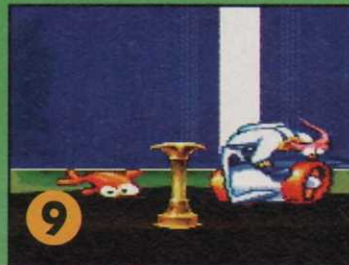


Bon, O.K., ce niveau est vraiment difficile, mais il a aussi ses bons côtés, comme ces deux vies supplémentaires indiquées sur le plan. Passez à travers les parois aux endroits indiqués, les cloisons sont factices.



6 Après l'effort, le réconfort: derrière ces deux lumières se cache une autre pompe à air qui vous redonne 60 secondes d'oxygène! Traversez le faux mur et prenez un bol d'air pur.





BOB THE GOLDFISH

Bon, ce n'est pas vraiment un boss, c'est un poisson dans un bocal! Cassez le bocal et tirez-vous sur votre roquette pendant qu'il s'étouffe sur le sol. Ce n'est peut-être pas très cool mais, entre nous, vous avez perdu combien de vies par manque d'oxygène?



7 Sauter ici pour refaire le plein de bonus dans ce faux plafond avant de rencontrer le terrible Bob the Goldfish.



SNOT A PROBLEM

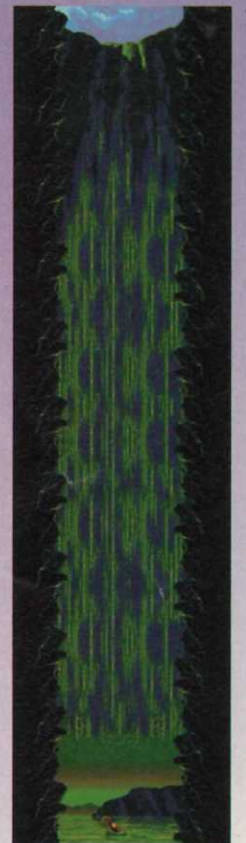


MAJOR MUCUS

Où ailleurs que dans Earthworm Jim pourrait-on rencontrer un boss aussi crado? Cette grosse boule pustuleuse et verdâtre est votre adversaire pour trois rounds de saut à l'élastique! Votre but est de lui filer de bons coups d'épaule afin qu'il heurte la paroi et que son élastique se mette en vrille.

Quand sa corde casse, Jim remporte le round. La difficulté est corsée dans les autres manches car un monstre affamé vous attend au fond du gouffre. S'il vous croque, vous avez perdu...

Bonus ou bug? Au cours de cet affrontement, Major Mucus pousse également Jim contre la paroi et, parfois, le ver de terre disparaît dans le mur! D'aucuns diront que des bonus se cachent dans ces trous mais seul le plus grand des hasards vous permettra d'entrer dans ces lieux...



EARTHWORM JIM

LEVEL 5

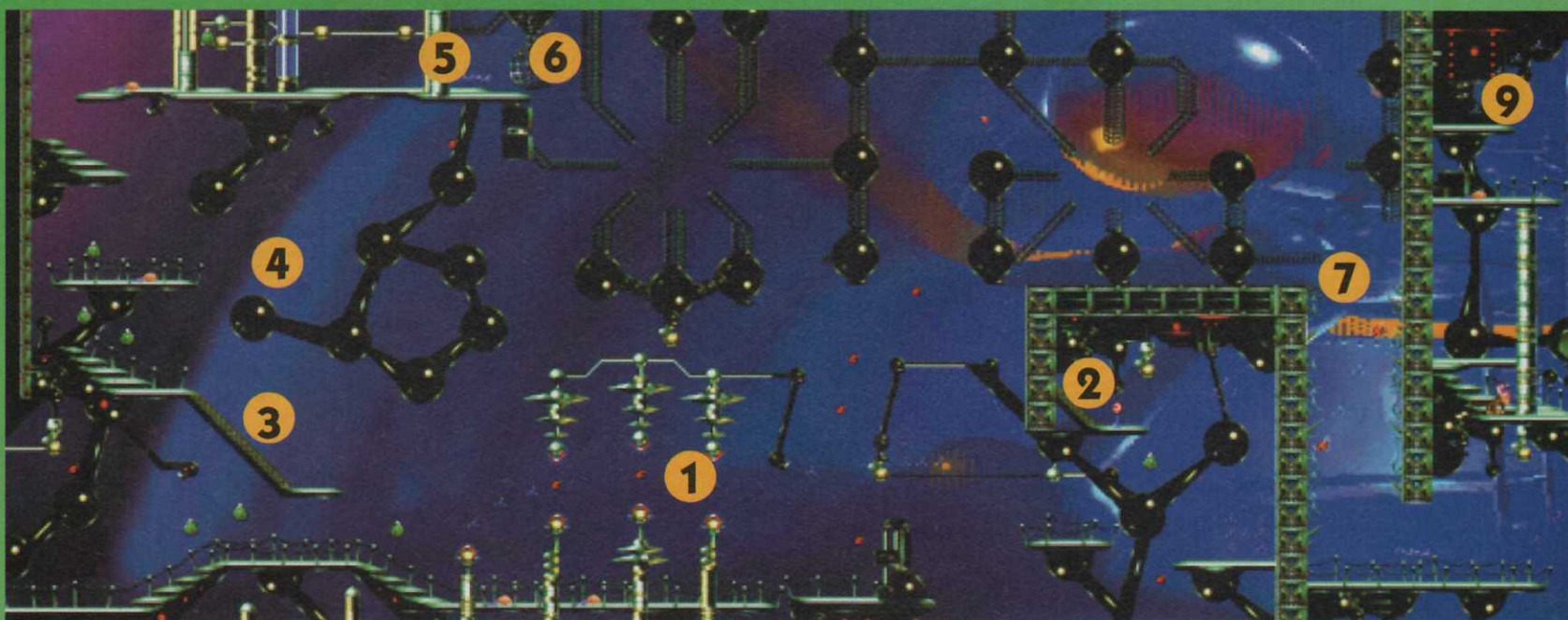
Le Level 5 dissimule plusieurs zones secrètes accessibles par téléporteur. Jim va ainsi progresser dans le noir le plus complet, et même dans un sous-niveau où il se retrouvera nu comme... un ver. C'est chaud!



5 Des piliers derrière lesquels Jim peut passer cachent des bonus. Sauter pour une icône d'énergie...



6 Cette cage vous emmène tout autour du niveau pour choper des bonus avec un entraînement au tir sur des aliens. Votre point de chute est en 7. De là, faites l'hélico pour glaner des bonus.



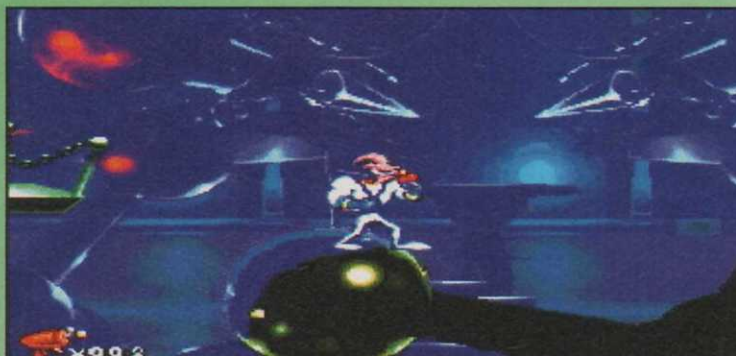
1 Observez bien la fréquence des décharges pour sauter de globe en globe au bon moment. Arrivé au dernier à droite, donnez un coup de fouet pour swinguer au-dessus du rebord qui bloque le passage.



2 Actionnez l'interrupteur en 2 pour que l'escalier roulant se mette en marche en 3. Maintenant, vous pouvez monter et visiter le haut du niveau.



8 Le professeur Monkey-for-a-Head vous attend ici pour un premier rencard. Tirez-lui dessus et frappez les yeux volants qui vous entourent (avec leur nid). Il s'enfuit, le lâche! Poursuivez-le.



4 Un petit circuit sur ces boules noires vous permettra d'atteindre un secteur plein de bonus. Mais attention, vous devez vite sauter de boule en boule car elles vous électrocutent en un rien de temps.



11 12 Ces piliers servent de paravents à des bonus. Sautez pour les choper.



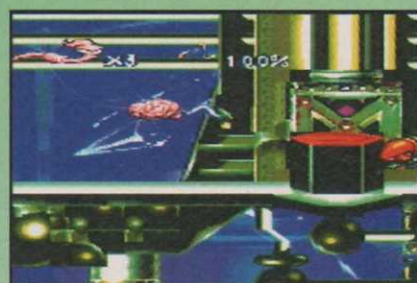
14 Donnez un coup de fouet pour fermer ce distributeur d'où sortent des yeux volants. C'est plus rapide que le tir et ça économise vos munitions. Après, vous pouvez même faire la poussière...



15 Une icône d'énergie orange est cachée en l'air entre ces deux boules noires.



9 L'accès aux noirs niveaux est ici. A partir de maintenant, vous êtes seul dans la pénombre. L'encadré "In The Dark" (page suivante) vous éclairera un peu.



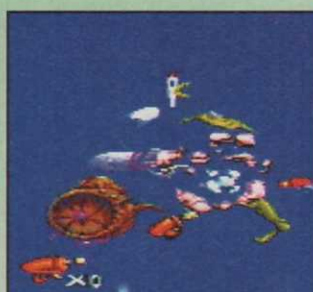
10 Encore un sous-niveau! L'entrée du Sub-Level s'offre à vous. Si vous n'êtes pas frileux, foncez. Mais auparavant, étudiez bien l'encadré consacré à cette zone.



13 Le prof Monkey est de retour. Faites-le reculer. Accrochez-vous au filin et suivez-le dans sa descente. Au passage, fouettez cinq fois cette valve rouge pour faire apparaître des bonus. Au sixième coup, ce sont des monstres qui viendront...



16



CHICKEN

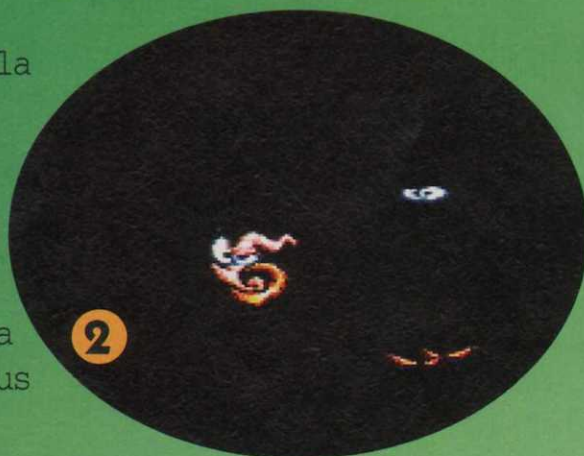
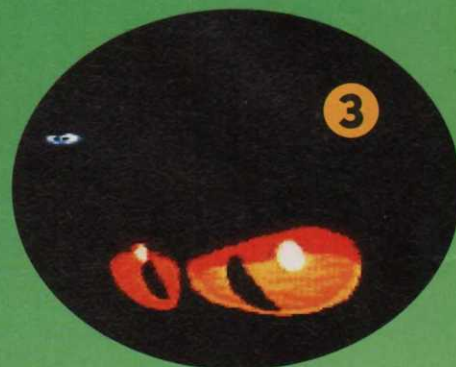
Tirez sur la cible quand le poulet s'approche du centre de l'écran pour lui larguer des bombes dessus tout en évitant ses œufs explosifs. Vous allez alors tomber tous les deux en chute libre. Maintenez-vous à sa hauteur et blastez-le une vingtaine de fois.



"IN THE DARK"

Quelques halos de lumière pour l'ambiance(1) et des murs partout qui vous bloquent dans ces cinq pièces plus que sombres! Dans la première chambre noire, sautez dès l'entrée en l'air et agrippez-vous à la corde raide. Une vie supplémentaire et la sortie se trouvent à son extrémité à droite.

Troisième chambre: pour prendre la vie sup' visible au départ(2), faites l'hélico vers le bas, juste après le dernier mur avant la sortie. Restez le plus à droite possible pour passer derrière le mur du bas. Le boss(3) a des yeux impressionnants mais vous ne ferez qu'une bouchée de lui.



1 Vous allez récupérer votre costume au bout de la première ligne droite. La logique voudrait que vous continuiez dans cette direction mais une vie supplémentaire et des bonus d'énergie sont en haut à gauche, juste au-dessus de vous! Retournez sur vos pas, vêtu cette fois-ci, et, pour les atteindre, sautez et usez de votre fouet.

SUBLEVEL 5

Eh! Votre costume se barre tout seul par le haut. Et vous, misérable ver de terre, végétez au-dessous. La poursuite infernale est commencée.



Allez sur le globe (2), en bas à droite du sous-niveau, sautez à droite (3). Pour d'autres bonus, revenez en 2 et sautez à gauche (4) pour faire de méga-réserves. Le tube vous ramène vite au cœur de l'action de Level 5.

WIND **Surf** neige

Trip\$

Mont Hood et
Californie

100%
frenchy

Trip On a
surfé chez
les Grecs

Technique
Les premiers
piquets

Panoplie
Combien
ça coûte?

*dans tous
les kiosques !!*



Hors-série n°32 • 30 FF • Suisse 10 FS • Belgique 243 FB

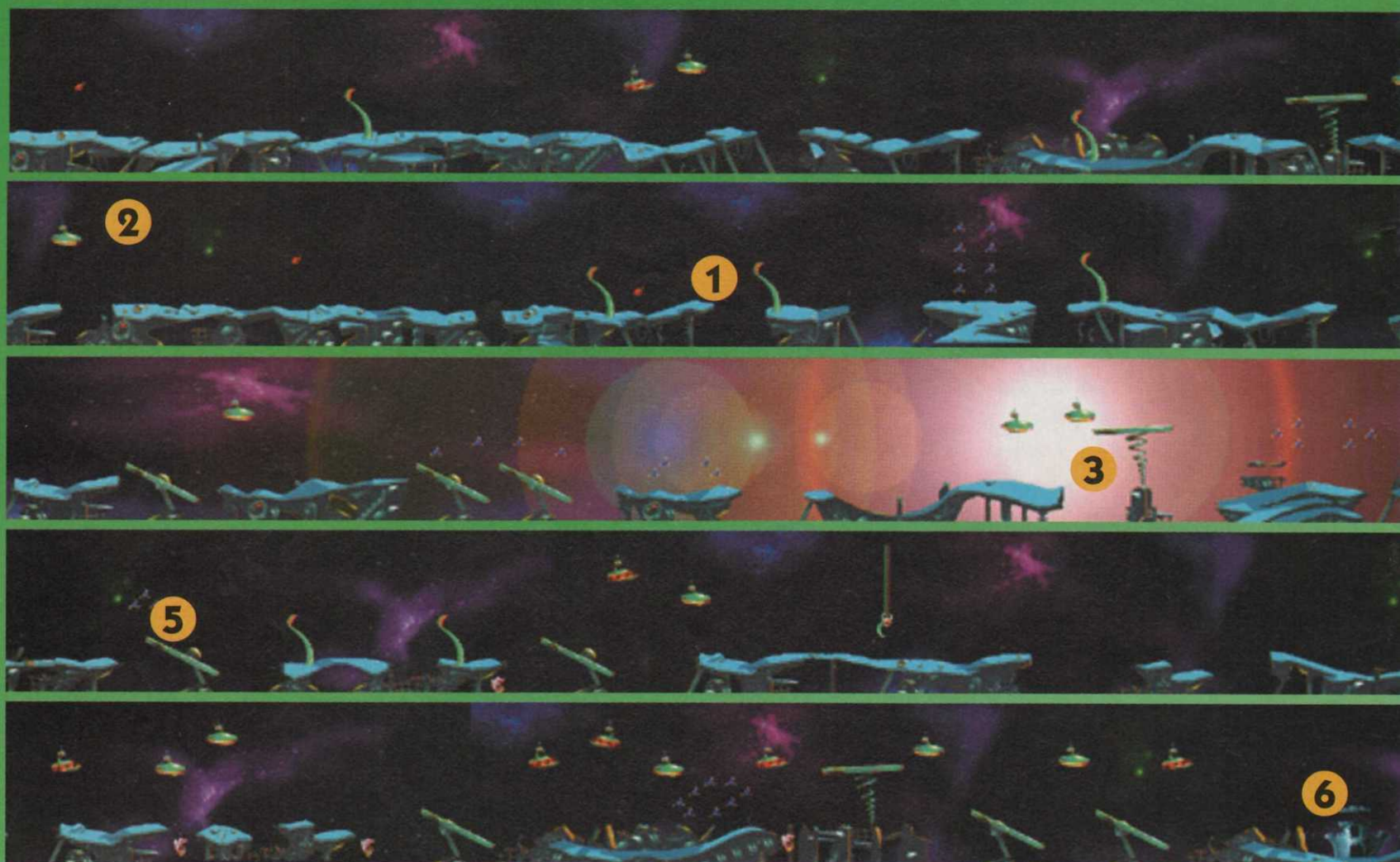
INDISCRÉTIONS
MATOS 95/96

Gilles Becker en garde à vue

Février - mars 95

T 2952 - 32 - 30,00 F-RD





FOR PETE'S SAKE

Exercice de yoga obligatoire avant ce tableau, car vous risquez de péter les plombs en essayant d'amener à bon port cet imbécile de Pete. Cette nature insouciante n'a qu'une hâte: se précipiter sur tous les dangers. Il se transforme alors en une monstrueuse créature qui vous dépose quelques plates-formes en arrière et reprend sa forme première (au passage, il vous

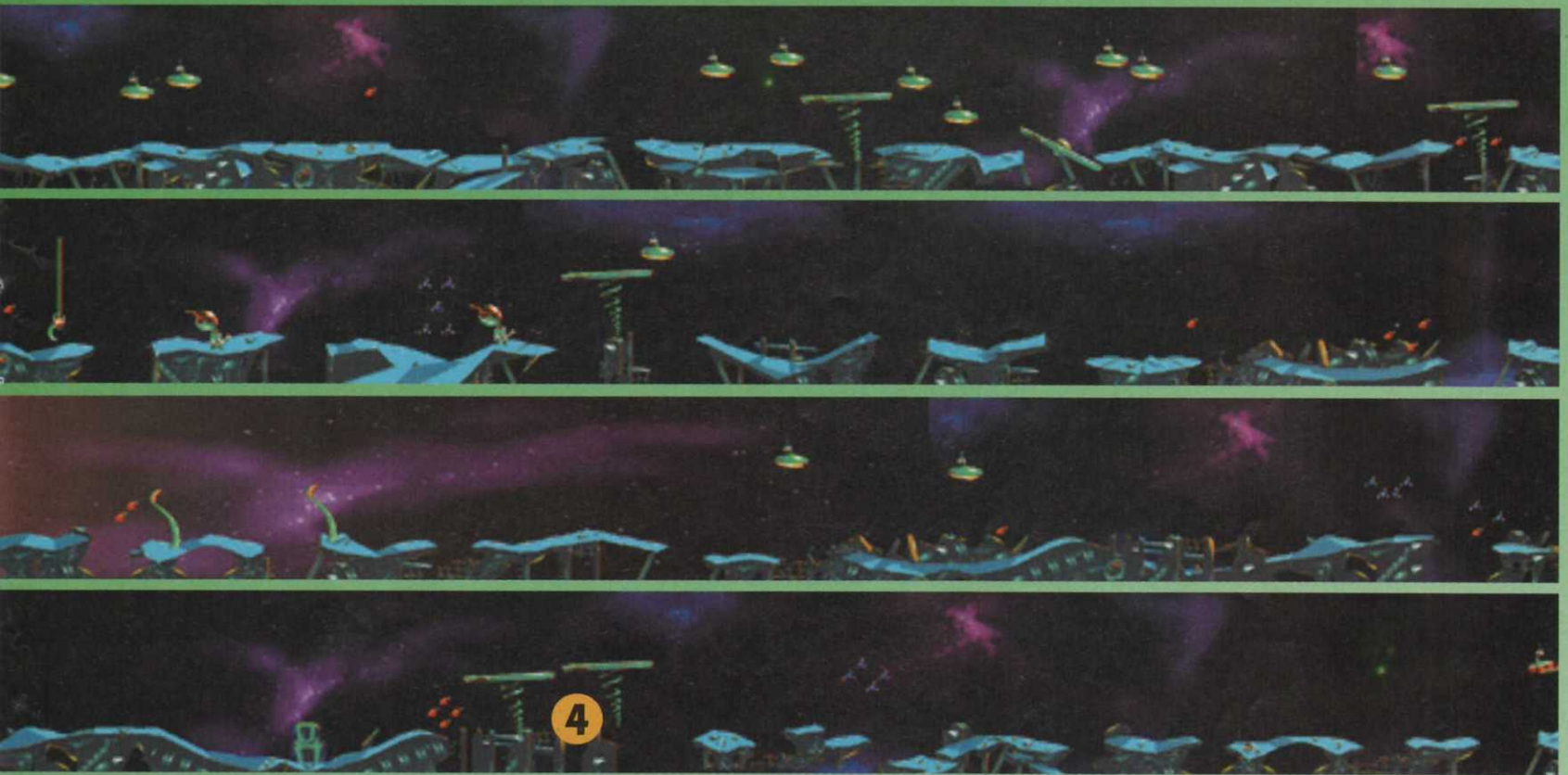


a quand même taxé de quelques %...). Il recommence alors à avancer, inexorablement... Mais, hop! un coup de fouet pour l'envoyer voltiger dans les airs ou une salve de pistolet mitrailleur pour le clouer sur place!

1 Faites gaffe aux plantes qui sont en bordure des plates-formes. Pour éviter qu'elles ne chopent Pete, la solution élégante consiste à donner un premier coup de fouet qui permet à Pete de franchir le trou, de sauter à sa suite et, au moment où il amorce sa descente sur la plante tant redoutée, de lui redonner en l'air un second coup de fouet. Mais le risque est que vous ne le récupériez pas à temps pour lui faire franchir le second trou qui suit. L'autre technique, plus efficace, consiste à blaster la plante au pistolet pendant que Pete est en l'air au-dessus du trou.



4 Même topo que dans le cas de figure précédent, à la différence près qu'il faut d'abord fouetter Pete pour qu'il atteigne la plate-forme à ressort.



2 Ces OVNI's sont de redoutables dévoreurs de % de points de vie, sans compter que, le temps qu'ils vous l'attent, Dieu sait vers quelle embûche se dirige Pete... Moralité: tirez à vue dès que se profile l'ombre du bord d'un hublot de soucoupe!



3 Pas la peine de chercher midi à quatorze heures: ici, sautez sur la plate-forme/catapulte avant que Pete n'ait atteint le bord du trou. Sous votre poids, celle-ci s'abaisse au niveau de la précédente et Pete s'y engage avec la confiance qui le caractérise. Quittez-la quand il s'approche de son extrémité: en se détendant, le ressort envoie facilement Pete sur la plate-forme suivante.

5 L'anticipation et la précision sont requises pour ce type de plate-forme à bascule. Il faut dire qu'elles ont toujours une vilaine tendance à pencher du mauvais côté. Ce serait trop simple... Si la plate-forme à bascule jouxte celle qui la précède, sautez dessus pour la changer de sens avant que Pete ne l'atteigne et attendez de fouet ferme qu'il ait remonté la pente. Par contre, si une telle plate-forme est entourée de trous, vous voilà obligé de fouetter Pete pour qu'il l'atteigne. Sautez rapidement à sa suite pour atterrir au même endroit que lui (si vous atterrissez sur le côté gauche alors qu'il est sur le droit, le changement de sens dû à votre poids le renvoie illico presto en arrière... dans le trou).



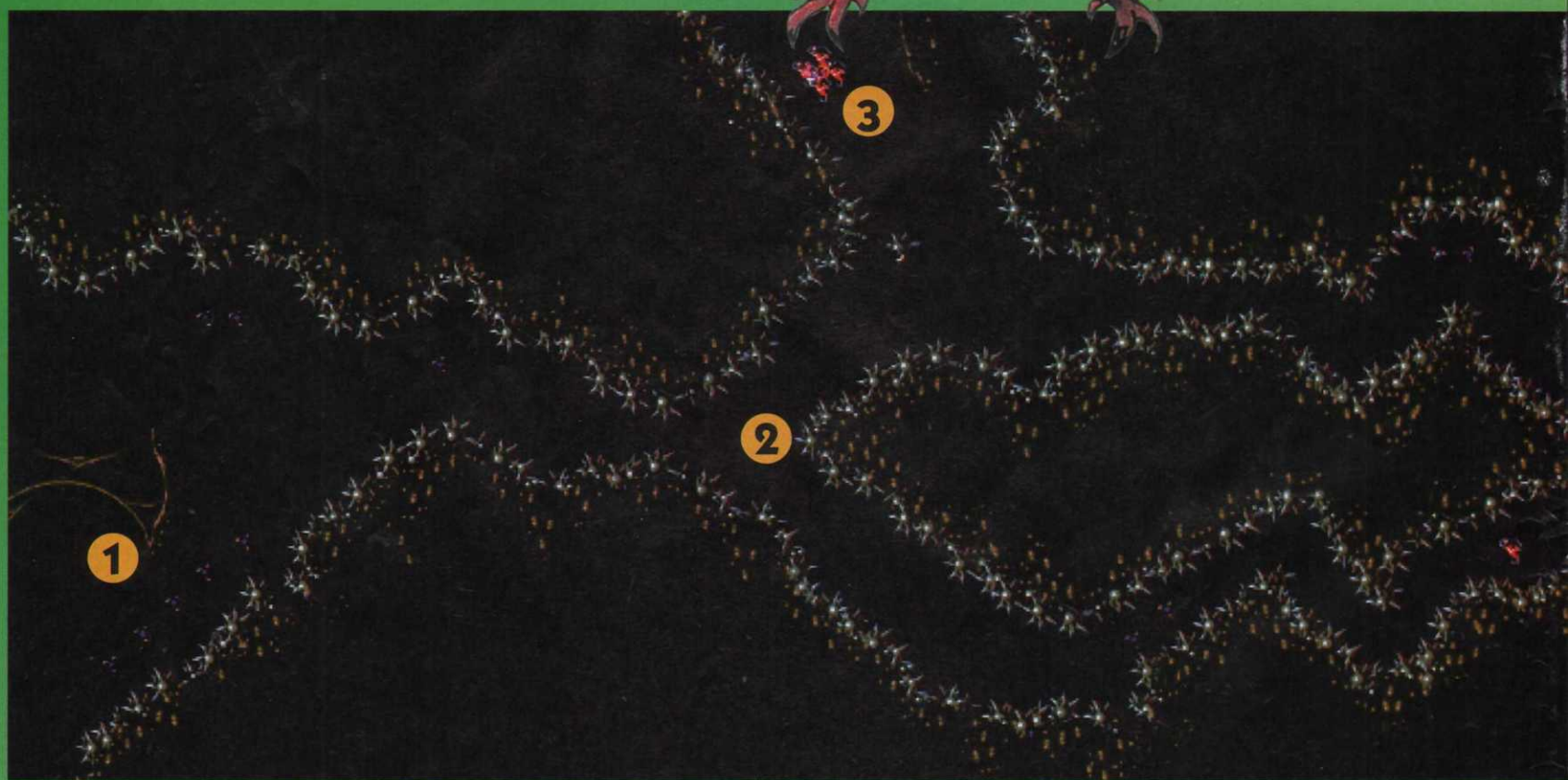
6 Ne laissez pas Pete rentrer à sa niche si vous voulez découvrir la suite et fin de ce niveau qui regorge de bonus. Mais soyez prévenus: le passage est difficile. Ah! toujours fouetter...



EARTHWORM JIM

BUTVILLE PART 1

L'hélico est de rigueur tout le long de ce niveau aux parois piquantes! Le parcours est pénible et fait perdre un maximum de vies... Avec ce plan, tout ira mieux, vous verrez. En fait, c'est rapide, du par cœur et c'est presque trop simple! Il y a vraiment peu de chose à découvrir...



1 C'est là que tout va débuter. Contrôlez l'hélico en descente douce par la gauche de façon à prendre les capsules d'énergie.



2 A cette intersection, prenez le chemin de gauche: il y a une vie plus, le parcours est plus large.



4 Ce champ de piquants est dangereux mais vous y trouverez une vie sup' et des capsules d'énergie. Un bien pour un mal, comme disait Tante Yvonne...



4

5



3

sup' et des super-armes à la clef dans le renforcement. De



5 La fin du niveau et encore une vie sup! Certes, le passage de gauche contient deux vies et des munitions mais il est si étroit et si meurtrier que ça n'en vaut pas la peine.

BUTVILLE PART 2

Ce dernier niveau est un véritable exercice du paddle! Vous devez maîtriser parfaitement le fouet, être très précis, et évidemment très rapide... Easy. Comme le terrain est des plus dangereux, une bonne dose de "par cœur" (donc de répétition synonyme de vies perdues...) est inévitable pour atteindre la fin. Le but de la manœuvre? Vous affaiblir un maximum avant le boss final. Objectif atteint.



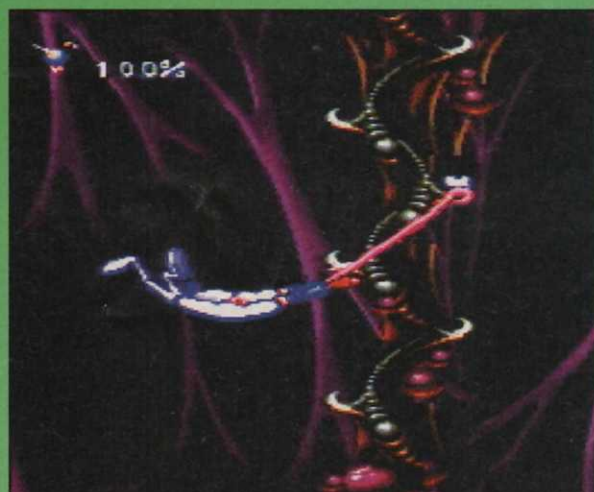
6 Chopez le crochet avec votre fouet pour swinguer sous la plate-forme. N'oubliez pas la boule d'énergie du rebord: pour l'avoir, faites mine de descendre.



1 Plutôt que sauter de plate-forme en plate-forme, accrochez-vous aux chaînes du plafond le plus possible. C'est plus sûr.



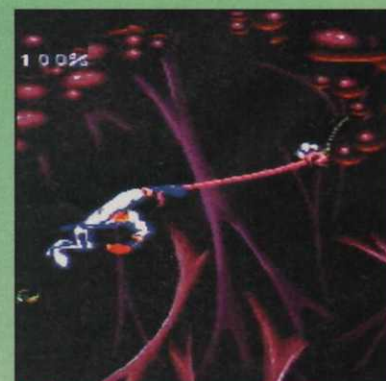
3 Les insectes sont vraiment pénibles: exterminiez-les rapidement au fouet ou au tir.



2 Précision de rigueur pour ce pilier à escalader au fouet. Prenez à gauche à l'arrivée.



5 N'attendez pas que les yeux jaunes soient trop près de vous pour réagir! Fouettez-les quand ils sont en face de vous. Descendez en hélico et allez à gauche.



4 Trouvez le crochet et faites un double swing à droite pour récolter des bonus.



7 Ce passage peut se faire suspendu au plafond, comme en 1, jusqu'au crochet. Un beau swing vous est demandé assez vite. En cas d'échec, une dernière chance vous est offerte si vous faites l'hélico vers la droite. Si vous loupez aussi ça, vous êtes mal...



8 Faites des aller-retour de droite à gauche entre le 8 et le 9 pour déclencher une apparition répétée de bonus en tout genre. Ça fait du bien avant la Reine...

UN NIVEAU SUP' SUR MD!

Ne soyez pas jaloux! La version Megadrive propose un niveau supplémentaire, nommé Intestinal Distress du fait de sa configuration sinieuse. Tuyaux, balles rebondissantes, filins au-dessus de plaines hérissées de pics... Grimper dans ce niveau tout en hauteur demande pas mal de dextérité. Tout ça pour affronter le Dirty Doc et ses jets de bile. Avec quelques super-armes, la victoire sera facile.



12 LA SALE REINE!

Des petites plates-formes vertes sont maintenant là, tournant autour de la tête royale. Après avoir récolté quelques bonus, sautez sur la deuxième plate-forme et tirez! Inutile de gaspiller bêtement vos munitions, la Reine ne peut être atteinte que dans quatre directions (la croix du pad!) et elle est très résistante... Si votre énergie ou vos munitions baissent, retournez sur son dos en 12 pour refaire le plein de bonus.



THE QUEEN'S BUTT

L'attaque première est sur la queue de la bête. Des petites plates-formes apparaissent: sautez de l'une à l'autre toujours vers la droite en tirant en l'air. Soyez précis, sinon vous heurterez vite la paroi piquante. Après votre victoire, prenez la boule d'énergie, touchez le Continue à gauche et en route pour la tête de la bête!

FIN!

Oui! On n'y croyait plus et pourtant la Reine est vaincue! Vive la princesse What's-Her-Name! Si elle est trop amochée par le frigo qui lui est tombé dessus, appelez-moi, j'aime les titres de noblesse...

Elvira, maîtresse - hum... - princesse des Ténèbres...

- Switch, prosterne-toi!

- Je crois que t'hallucines!

VIRTUALITÉ EN SALLE

Pour les fainéants, la station assise permet d'avoir des frissons en charentaises.



Située à Evry, près de Paris, la salle d'arcade Action Virtuelle est entièrement dédiée à la réalité virtuelle. Pour la première fois en France, vous aurez le plaisir de vous immerger dans ce monde étonnant. Bien sûr, les graphismes ne sont pas encore exceptionnels mais, pour une fois, le terme "virtuel" a une consonance bien... réelle. Casques, joy-pads, ceintures abdominales, il ne manque plus que les gants tactiles pour compléter l'attrait du petit guerrier virtuel. Pour les premières parties, les responsables de la salle vous guideront et vous expliqueront le fonctionnement des machines. Un accueil sympa qui vous évitera de perdre vos sous dans des essais hasardeux. A tous ceux qui ont soif d'expériences inédites, la salle Action Virtuelle ouvre ses portes et donne un aperçu du monde ludique futur. Espérons que cette excellente initiative ne restera pas unique.

Allumés de l'arcade, bonjour! La rubrique "Arcade" est, plus que jamais, une fenêtre ouverte sur le futur des consoles! A ma gauche, la première salle d'arcade dédiée à la réalité virtuelle.



Vu de l'extérieur, il y a de quoi prendre les joueurs pour des fous mais, une fois le casque sur la tête, vous vivez sur une autre planète.



La salle Action Virtuelle, petite mais conviviale.

FLYING ACE

Devenez un as de la Grande Guerre dans ces drôles de coucous que sont les biplans. Le Baron rouge en personne vous attend pour une course poursuite mémorable. Cette simulation, dite SD (Sit Down, "assis", quoi!), se compose d'un casque et de deux manettes: une pour la direction et les tirs, l'autre pour régler la puissance du moteur. Un jeu fort plaisant dans un style humoristique très "british".



Flying Ace est un simulateur simple et plein d'humour.

GRIDBUSTER

Cette simulation de combat futuriste vous met dans la peau d'un robot volant armé jusqu'aux dents. L'équipement est des plus complets: casque, poignée et ceinture abdominale (pour les mouvements du corps) procurent une liberté de mouvement saisissante... et déroutante. Ce jeu est sûrement le plus réaliste du lot, virtuellement parlant, mais aussi le plus fun. Il nécessite néanmoins un long temps d'adaptation. Suprême bonheur: on peut affronter un ami connecté à une deuxième machine.



Un ami vient vous narguer. N'hésitez pas, blastez-le sans pitié!



Les explosions ajoutent une note de réalisme au jeu.

V-TOL

Si vous avez vu "True Lies", vous savez à quoi ressemble l'avion de chasse Harrier à décollage vertical. Et s'il vous a plu, alors passez à l'action dans cette simulation réaliste. Un casque et deux manettes vous donneront un avant-goût des joies du pilotage et du combat aérien. Résolument axé simulation, ce jeu tout en finesse plaira à tous les nostalgiques de "Top Gun". Un mode Rookie permet de jouer avec un pilotage simplifié.



Voilà ce qui se passe quand on tourne la tête à gauche ou à droite.



V-Tol permet de revivre les moments forts de "Top Gun".

A ma droite, un jeu de baston original qui devrait faire le bonheur des consoleux en septembre prochain. Sur ce, je m'en retourne claquer mon salaire dans les salles obscures!

PRIMAL RAGE

EDITEUR: TIME WARNER INTERACTIVE

GODZILLA MANIA

Primal Rage est sans aucun doute un des clones les plus originaux de Street Fighter II en arcade. Si vous êtes un fan de Godzilla et de King Kong (ou de Casimir quand il est en colère) et si les hurlements de Jurassic Park résonnent encore dans les entrailles de votre télé, alors Primal Rage va vous enthousiasmer. Huit grosses bestioles bien écailleuses, aux dents d'ogre et aux griffes énormes, vous attendent pour s'étriper. Pour plus de réalisme, Primal Rage utilise une nouvelle technique d'animation qui répond au doux nom de Stop-Motion. Cela donne des graphismes superbes avec des mouvements fluides et rapides. Il y a du Mortal Kombat dans ce jeu de baston: on retrouve la même intensité dans les combats, le même réalisme. Mais loin de n'être qu'une pâle copie, Primal Rage est bel et bien une réussite, un jeu culte qui a déjà fait bien des émules. Attention à la Primalmania!

LA RAGE D'APPRENDRE

Chose peu commune dans le monde de l'arcade, Primal Rage propose des Cheat Code assez sympa. Il y en a même un qui permet de jouer au bowling! Les programmeurs se sont permis quelques délires. Par exemple, des petits humains se promènent à l'arrière-plan, que l'on peut croquer, écrabouiller et lancer contre l'adversaire. Ajoutez à cela des coups spéciaux peu ordinaires, comme le regard hypnotique ou le coup de queue qui claqué comme un fouet, et vous comprendrez mieux pourquoi ce jeu a fait un tabac outre-Atlantique. Bien entendu, des conversions de Primal Rage sont déjà prévues. En septembre, la Primalmania va sévir sur la Super Nintendo et la Megadrive.



Les petits humains à l'arrière-plan gardent leurs distances pour ne pas se faire croquer.



Diablo est un saurien au sang chaud. La preuve, son discours est enflammé.



La barre de vie est symbolisée par une artère sanguinolente. Beurk!



Primal Rage est un jeu, heu... n'hésitons pas à le dire, très gore.



Chaque dinosaure a ses propres coups spéciaux. Même le Kékésure, le cousin germain du Panda.



Blizzard, le gorille, fait inmanquablement penser à Sub-Zero dans Mortal Kombat.

PRIMALE MANETTE

Pour apporter un brin d'originalité dans le monde plat des jeux de baston, Primal Rage a opté pour une configuration inhabituelle des boutons et coups spéciaux. Quatre boutons permettent d'effectuer des coups de pied et de poing - pardon, de griffe et de patte - féroces ou rapides. Pour vous mettre en garde, vous devrez pousser la manette en arrière. Par ailleurs, les manipulations à opérer pour obtenir les coups spéciaux sont étranges: combinaisons de boutons en diagonale, ou encore trois boutons à utiliser en même temps, etc.

SPEEDY GONZATEST

PRÉAVIS DE GRÈVE

Oui, oui, c'est bon, j'arrive! Mais franchement, j'en ai plein le dos de ces jeux minables que je dois tester! Je suis punie ou quoi? Vous savez ce que je lui dis, à Bubsy, à ce crétin de chat et à son jeu pour handicapés? Avec une jouabilité aussi bonne que du Whiskas périmé... Et Supreme Warrior? On me l'a donné pour me faire du mal, je vois que ça. Effectivement, j'ai morflé, paralysé par la nullité du jeu. Kiiiller! Garde tes daubes pour toi! Sinon, je fais grève et je recommence à boire: tequila por favor!



**SUPER
NINTENDO**

86%

FATAL FURY SPECIAL

Déjà testé (et surnoté) en import, voici que Ludi Games se décide à nous sortir une version francisée de Fatal Fury Special. Lors de son passage, FFS a perdu huit méga (question de gros sous), donc quelques personnages, et quelques décors (et, par conséquent, une partie de son intérêt). Bien sûr, le jeu est plus lent que la version Famicom mais ses décors sont tout aussi étonnants. On reste dans le domaine du bon jeu de combat, bien que la maniabilité soit un peu douteuse et la vitesse vraiment limitée.



**SUPER
FAMICOM**

87%

GOEMON FIGHT 3

Un jeu d'aventure en japonais, le troisième de la série, qui débute dans un village. L'achat d'une bouée est indispensable pour progresser. Au tout début, vous n'avez qu'un seul personnage mais, par la suite, vous serez quatre, avec des armes et des caractéristiques différentes (il y a un mode 2 joueurs). Vous traversez de grandes salles en affrontant des dizaines d'ennemis et de boss, et en vous creusant la tête pour résoudre des énigmes en tout genre. Quelques niveaux en Mode 7 et la possibilité de se déplacer par le biais d'agences de voyage agrémentent l'ensemble. Mais le jeu est en japonais, il faut quelque peu s'accrocher, et l'animation souffre de ralentissements.



MEGA CD

92%

**ECCO, LES MARÉES
DU TEMPS**

Un jeu semblable à la version MD testée dans le numéro 37, mais agrémenté de nombreuses (et véritablement divines) séquences filmées. De plus, la musique est digne du Grand Bleu: très travaillée, apaisante, elle vous bercera tout au long des niveaux. Ecco II fait partie des meilleurs jeux sur MCD. S'il vous en faut une preuve, sachez qu'il m'a fallu près de trente heures pour en venir à bout.



SATURN

80%

GOTHA

Gotha est un wargame entièrement en japonais. Heureusement, on repère assez rapidement les quelques caractères qui correspondent à des actions utiles. L'avantage de ce jeu de stratégie par rapport aux autres jeux du même genre est son angle de vue bien rendu en 3D. Au début du jeu, et lors des passages importants, de bons dessins animés viennent détendre l'atmosphère. Plutôt compliqué en VO, ce jeu est à réserver aux passionnés...



JAGUAR

60%

**BUBSY IN FRACTURED
FURY TALES**

Le chat court toujours après ses pelotes dans un univers de conte de fées. Quinze niveaux de jeu l'entraînent au pays des Merveilles d'Alice, sur un haricot géant, dans le désert des Mille et Une Nuits, sous l'eau et dans la forêt d'Hansel et Gretel. Les graphismes sont vraiment enchanteurs et l'action variée s'enrichit de tableaux-bonus. Hélas, la jouabilité n'est pas du tout à la hauteur! Dommage, cela aurait pu être un super-jeu de plates-formes sur Jaguar...



3DO

30%

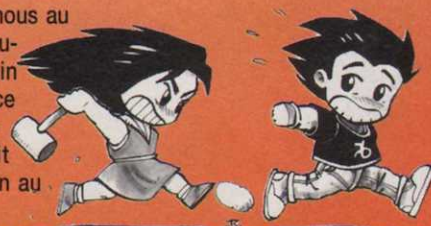
SUPREME WARRIOR

Justement, Ze Killer m'en parlait l'autre jour... Il faut dire que ce tournoi au temple du Grand Dragon est vraiment un traquenard. Quand vous rencontrerez celui qui vous y a invité (en tant que spécialiste du kung-fu), vous lui mettrez un pain de ma part... Autant vous dire que ce sera sans doute le seul coup que vous pourrez donner, vu que, en fait de tournoi, il s'agit plutôt d'un jeu de massacre sur votre personne. Vos mains et pieds s'agitent maladroitement à l'écran tandis que votre adversaire vous explose. Parfois, vous le touchez aussi. Pourquoi? Mystère...

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

Avec quarante magasins sur l'ensemble du territoire national, Dock Games est le n°1 du Jeu Vidéo d'Occasion en France. Nos magasins se multiplient pour vous servir et en poussant nos portes, vous êtes sûr de trouver un choix incomparable avec plus de 100 000 jeux d'Occaz mais aussi des prix hyper attractifs allant jusqu'à - 70% du prix du neuf. Le service est de qualité avec des produits testés et garantis par les magasins et des vendeurs passionnés pour vous informer et vous dénicher le produit introuvable! Toutes les nouveautés sont également là ainsi que les dernières consoles (Saturn, PS-X...) et un rayon Goodies avec tous les articles de vos héros préférés! Pour revendre vos anciens jeux et consoles, chez nous, c'est simple, c'est clair et il n'y a pas d'embrouille!! Nous payons cash ou en bons d'achats suivant le

Supergames. 33 avenue Jean Moulin. 34500 Béziers



Pour les appels en 36-70... : 8,76 F + 2,19 F TTC / min.

IMPORT JAPON
GOODIES, MANGA,
DBZ, SAILOR MOON S,
YUYU HAKUSHO...

Pour figurer dans Services +, contacter Pierre-Yves Evrard au 46.62.27.81.

Les bons plans de Dylan et Brenda

36 70 91 92

36 700 248



36 700 009

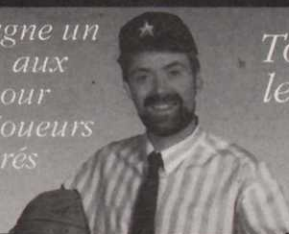
36 68 00 23

MEGAS JEUX INTERACTIFS



THE SIMPSONS

Joue avec George EDDY



*Tout sur
les news
NBA*

36 70 02 23

**Tire plus vite que
LUKY LUKE et
gagne des
centaines de
cadeaux
en jouant
au**

3668: 2.19/mn



Adrian Bay 3670: 8,76/cnx + 2,19/mn

36 68 00 05

ARTICLES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

**ECHANGEZ VOS JEUX VIDEO POUR
25 FR\$ SEULEMENT**
(JEUX DE MEME ANNEE DE PARUTION)

ECHANGE PAR
CORRESPONDANCE :
25 FR\$ + FRAIS de PORT

+ DE 1500
JEUX
EN STOCK

DES CENTAINES DE JEUX D'OCCASIONS
OU NEUFS A DES PRIX IMBATTABLES.

ET LES AUTRES ... (V. P. C. CONTACTEZ-NOUS)

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10 H 00 À 19 H 30 NON-STOP.

151 RUE de VAUGIRARD, 75015 PARIS

M° : FALGUIERE ou PASTEUR

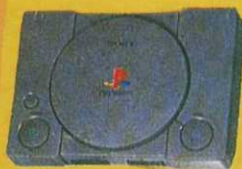
TEL : 47 34 22 53

13 RUE CONDORCET, 75009 PARIS

M° : ANVERS ou POISSONNIERE

TEL : 44 53 97 93

ALLO GAMES SE RESERVE LE DROIT DE REFUSER CERTAINS JEUX . OFFRE D'ECHANGE VALABLE
UNIQUEMENT POUR LES JEUX SUR CARTOUCHES. TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES
PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS. PHOTOS NON CONTRACTUELLES. RCSPARIS A 398 157 230



ARCADES !



Dragon's Games



Distributeur officiel de NINTENDO, SEGA...

**Pour ceux qui en
veulent toujours plus !**

- Jeux Vidéo officiel et import
- Goodies
- Japanimation
- Audio et Vidéo
- CD Rom PC/MAC

Libraires, revendeurs et vidéo clubs décrochez votre
téléphone et composez le **33.(1).69.84.71.09**
ou par fax le **33 (1).69.84.71.19**

International Buyers, contact us !

SERVICES + SERVICES + SERVICES + SERVICES + SERVICES +

Salut les vacanciers! Les veinards, je vous imagine avec vos combinaisons fluo dévalant les pistes noires, vertes, rouges (celle que Tonton Ze préfère) à fond les manettes! Durant ma jeunesse, il y a de cela trois ou quatre siècles maintenant, en Pennsylvanie du Nord, l'hiver était une période de fête et de joie. Les Kronks, de grosses bestioles à la forme de bouteille de Perrier et avec quelques poils sur le menton (genre Panda le lundi matin à la rédaction), venaient festoyer avec nous. Mais je m'égare. Vous voici donc en vacances. Ça tombe bien, cela vous laissera le temps de feuilleter tranquillement votre magazine préféré. Devant le succès du concours des couvertures de Consoles+ de l'an 2000, on continue encore le mois prochain. On ne peut hélas pas passer toutes vos couvertures, mais sachez que Spy, Niico, Panda et les autres, ont bien rigolé. Espérons que cela va continuer ainsi! A vos crayons et soyez imaginatifs. Allez, go! les p'tits gars, c'est parti!

**Bomboy, grand skieur
devant l'éternel (quand il aura
trouvé chaussures à ses pieds)**

LA BLAGUE DU MOIS

Monsieur et Madame Ponsabledumatos ont une fille, comment les fripons l'ont-ils appelée, histoire de se marrer?
Réponse: Thérèse.
Pauvre même!
C'est Stephen Charpentier qui remporte le concours de la meilleure blague du mois. On l'applaudit...

**BOMBOY NEED YOU
POUR LE PROCHAIN
CONCOURS**

Moi qui ai toujours plein d'idées fantas-
tiques en tête, je vous propose le
concours le plus surprenant qui ait
existé: il consiste à envoyer à la rédac-
tion une photocopie de l'un de vos nom-
breux bulletins scolaires. Il devra com-
porter une appréciation que vous jugez
profondément débile de la part de l'un
de vos professeurs. Du genre: "Espa-
gnol, moyenne: 4. Untel a fait beaucoup
d'efforts ce mois-ci. De nets progrès par
rapport au trimestre dernier. Continuez
sur cette voie. Courage." Bien évidem-
ment, les noms de famille ne seront en
aucun cas cités. Seul votre prénom
apparaîtra. Je devrais normalement
recevoir des bulletins vraiment drôles.

LA LETTRE DU MOIS

Chaque mois, je choisirai de publier la lettre qui m'a semblé la plus intéressante. Ce mois-ci, Grégory pousse un grand coup de gueule, je le comprends, et je lui réponds.

Cette fois, c'est trop! Cela faisait longtemps déjà que je voulais t'écrire, Bomboy, maintenant c'est fait. Passons sur d'éventuels compliments, là n'est pas le but de cette lettre. Oui, je sais, des critiques font moins plaisir que des compliments, mais sont dans l'ensemble bien plus instructives. Voici en quelques questions tout ce que je reproche à Consoles+.

• **Stop avec la pub!** Vous rendez-vous compte de l'abus de publicité dans votre magazine? Dans le numéro de décembre, il n'y avait pas moins de 87 pages de pub! Vous trouvez pas que vous exagérez légèrement? Si vous vou-

lez faire des magazines très gros, pourquoi ne pas faire un Consoles+ de 400 pages avec 180 pages de pub?

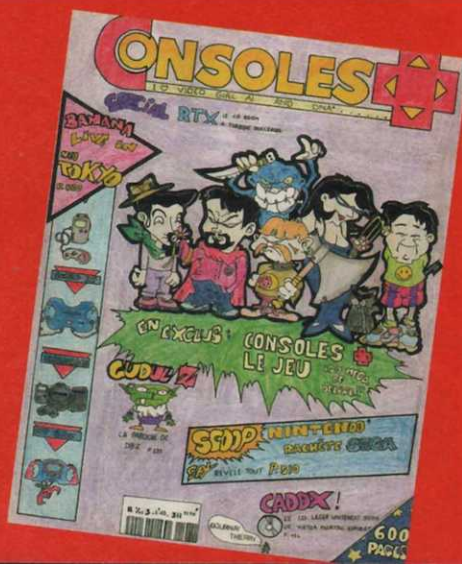
Grégory, nous n'avons pas le choix du nombre de pages de pub dans notre magazine. Ze Big Boss du groupe d'édition qui dirige Consoles+ a une politique spéciale en ce qui concerne notre journal. Chaque mois, le nombre de pages rédactionnelles, c'est-à-dire d'articles, est fixé à cent vingt. Il ne peut descendre sous cette limite, mais peut toujours être augmenté. Ainsi, plus il y a de pages rédactionnelles, plus il y a de pub dans Consoles+. N'oubliez pas non plus que nous sommes numéro 1 des ventes en France! C'est en quelque sorte la rançon du succès. Si un jour le nombre de pages de pub devait baisser, cela serait le signe de problèmes pour Consoles+. Eh oui! les annonceurs (ceux qui payent pour passer de la pub dans un magazine) ont choisi Consoles+ parce que vous êtes nombreux à le lire, et que c'est un gage de qualité. "Con-so-le" dise!

- La qualité des tests s'est, à mon avis, amoindrie: vous notez beaucoup moins sévèrement. Honnêtement, seuls quelques jeux devraient dépasser les 90%. Il y a deux ans, un jeu noté 70% recevait un commentaire du genre: "Un bon petit jeu qui plaira aux amateurs de ce genre." Aujourd'hui, un jeu qui obtient 70% est considéré comme un jeu mauvais!

Tu as tout à fait raison! L'équipe rédactionnelle de Consoles+ va d'ailleurs bientôt se réunir pour discuter de ce sujet: il faut que seuls les meilleurs jeux dépassent effectivement les 90 %. Le problème, Grégory, c'est que toute la presse des jeux vidéo a fait de même. Nous sommes ainsi arrivés à un point tel que les grossistes de jeux se basent sur les

Philippe Roy
(Saint-Laurent)

VOS MEILLEURES COUV'



Thierry Gournay

notes des magazines pour commander les jeux en boutique! Comme tu le vois, nous sommes pris entre deux feux. De toute façon, nous allons nous débrouiller au mieux pour satisfaire tout le monde.

- Un peu de sérieux dans vos tests! Vous ne savez vraiment pas noter la difficulté des jeux. L'an dernier, sur les consoles Super Nintendo et Megadrive, Aladdin a été estimé "plutôt difficile". Franchement, n'importe qui le terminerait en trois ou quatre jours!

"Chuis d'accord avec charge, y compris au niveau de la difficulté des jeux." Tu sais, quand tu passes les trois quarts de la journée à jouer à toute sorte de jeux, tu deviens une vraie "bête". Il est alors délicat de juger si un jeu est difficile, assez difficile, voire franchement moyennement difficile. Mais je dois reconnaître que Aladdin sur Super Nintendo, tout comme sur Megadrive, est vraiment très facile. Nobody's perfect.

- Si l'on en croit les propos d'Elvira, seule l'originalité compte dans un jeu, le reste est sans importance! Dans ce cas-là, quelle note auraient reçue Mickeymania ou Bubsy si elle les avait notés?

Elvira, vous l'aurez remarqué, est une fille (eh oui!), et ce que recherchent principalement les filles dans les jeux vidéo, c'est justement l'originalité. Elles ont raison, non? Mais je dois bien admettre que, comme toi, l'originalité ne fait pas tout dans un jeu. Prenons Donkey Kong Country. Si on le juge dans sa globalité, il ne s'agit que d'un simple jeu de plates-formes. Mais si on le regarde bien au fond des yeux, ses gra-

phismes et sa bande-son en font certainement le meilleur jeu de plates-formes sur Super Nintendo. Il faut de tout pour faire un testeur (et un lecteur!).

- La rubrique de Ze Killer était l'une de mes préférée, il y a de cela quelque temps. Mais, progressivement, elle est devenue complètement nulle. Ze Killer ne teste même plus les mauvais jeux! Comment peut-on faire confiance à cette personne pour raconter tout un tas de "con...". Faites comme cela vous chante, mais aussi marrante la rubrique soit-elle, elle nuit beaucoup à l'image que j'ai de vous.

Heureusement que Tonton Ze n'est pas à mes côtés, car je crois qu'il aurait bouffé ta lettre! Attention Grégory à ce que tu dis, Ze Killer détruit chaque fois qu'il le peut les pires daubes du marché. Il arrive que certains mois, il n'y ait aucun jeu daubesque. Dans ce cas-là, Tonton Ze doit bien se débrouiller comme il peut. Et ne t'inquiète pas pour lui, il plaît encore beaucoup si j'en juge le nombre de dessins qui le représentent que je reçois!

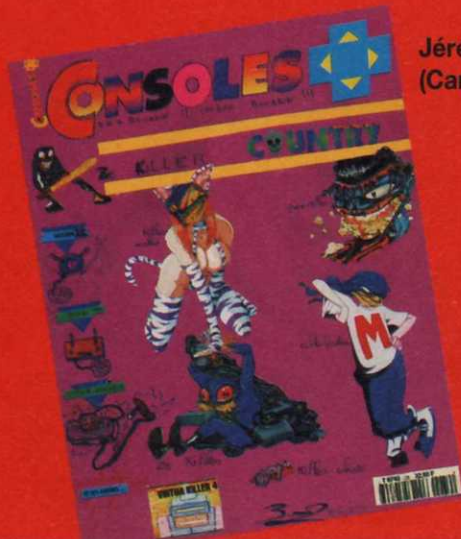
- Mais la goutte d'eau qui fait déborder le vase, c'est celle qui m'a poussé à vous écrire: dans le numéro 39 de Consoles+, vous donnez la première partie de la solution de Donkey Kong Country. On croit rêver! Moi qui possède ce jeu, je vous assure que cela ne m'a vraiment pas fait plaisir de savoir que je pourrais finir le jeu en moins de deux si je le voulais. Oui bien sûr, tu vas répondre: "Ceux qui veulent la regarder la regardent, ceux que cela n'intéresse pas, ne la regardent pas". Mais qui peut être assez idiot pour avoir envie de trouver tous les niveaux de son jeu au bout

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

d'une semaine? Et le plaisir de jouer, qu'en faites-vous? Vous rendez-vous compte que vous le gâchez? Alors que vous nous disiez il y a deux mois "la découverte de tous les niveaux secrets prendra des mois, voire des années". Vous nous dites maintenant que "vous saurez tout sur ce jeu légendaire". Je crois qu'une telle sorte de dossier doit être fait trois ou quatre mois après la sortie du jeu, de manière à ce qu'on puisse le reprendre sans tout découvrir. Sur ce, je souhaite à Consoles+ une longue vie en espérant que ma lettre sera publiée.

Tu l'as dit toi-même, mon p'tit gars: "Ceux qui veulent la regarder la regardent, ceux que cela n'intéresse pas ne la regardent pas. Si je devais penser comme toi, la page des tips ne devrait pas non plus exister! Les tips, comme les soluces, intéressent beaucoup de monde. Autre problème: imaginons un instant que Consoles+ n'ait pas fait le début de la soluce de Donkey Kong Country. D'autres magazines l'ayant déjà publiée, Consoles+ aurait eu bonne mine de proposer la soluce trois mois après tout le monde: "Eh oui, dans Consoles+, en exclusivité après tout le monde, les plans que tout le monde connaît déjà." Impossible, donc. Tu dois bien reconnaître que, pour être compétitif, il faut faire les choses avant les autres et mieux que les autres. Maintenant, il ne tient qu'à toi de jeter ou non un coup d'œil aux aides de jeu et autres tips, et je pense que tu es bien assez grand pour ne pas jouer à Donkey Kong Country avec ton Consoles+ sur les genoux. Sache que, de toute façon, Consoles+ essaiera

Jérémie Brygo
(Cambrai)



Olivier Fleitz
(Schiltigheim)

**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
75754 Paris Cedex 15

*toujours d'être sur la plus haute marche
du podium. Je te remercie d'avoir été aussi
sincère avec nous. Salut Grégory.*

LE KUAIRE

Après la lettre du mois, voici la rubrique que même Canal+ nous envie: plus fort que King Kong, plus dévastateur que Ze Killer, plus franc qu'une pièce de vingt francs, plus acide que la morve du Panda entre ses poils de barbichette, voici le Kuaire!

Q Ze Intello, adepte du kung-fu (il est capable de se tordre le cerveau en quatre sans crier), est le seul lecteur de Consoles+ à avoir pu répondre à l'énigme d'il y a deux mois: "Sachant que Julien mesure 1,80 m et que ma taille représente huit fois le tiers de la moitié du dixième de l'inverse de l'opposé de ma taille, combien mesuré-je?" Voici ci-dessous l'équation qui lui a permis de trouver la réponse.

R (T étant l'inconnue, donc
ma taille, que l'on cherche
à déterminer)


$$[(1/T) * (1/10)] * (1/2) * (8/3) = 1.80$$


Après un très rapide calcul, on trouve que:

$$T = -0,00074 \text{ m.}$$


J'ai effectivement oublié de vous dire qu'il fallait considérer uniquement la valeur absolue du résultat. Quoi qu'il en soit, Ze

*Intello vient de gagner un Consoles+ et toute mes félicitations!
Maintenant, tout le monde connaît ma taille... dur!*


 Barthélemy Boisguerin (de la Huchmexcuse) est bien décidé à acheter une nouvelle console 32 bits cette année. Seulement il hésite entre une Saturn et une PS-X. De plus, le p'tit gars me demande si les versions françaises de ces deux fabuleuses machines seront disponibles en import et quand?



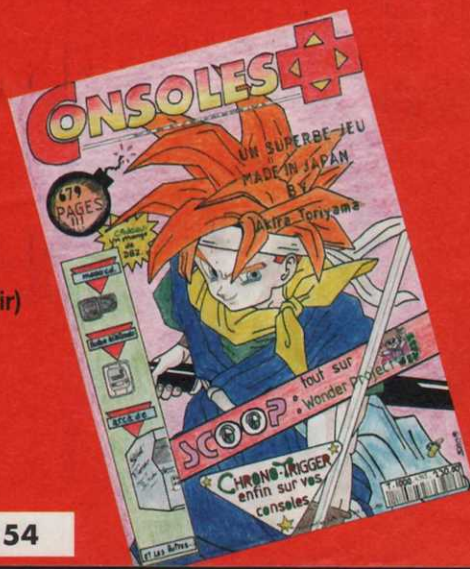
Saturn ou PS-X, PS-X ou Saturn? Vous êtes des milliers à vous poser cette grave question. Pour l'instant, d'après les quelques jeux que j'ai aperçus, la PS-X me semble plus intéressante que la Saturn. Mais attention, cela n'engage que ma parole de nain. Toshinden écrase Virtua Fighter par le soin apporté à l'animation et à la précision des graphismes, et Ridge Racer est comparable au jeu d'arcade. Cependant, pas question de dire que la Saturn est une mauvaise console. Nous n'en sommes qu'au début de l'ère des consoles 32 bits et, déjà, les jeux auxquels nous avons joué sont très prometteurs! Quant à la question concernant les versions françaises de ces consoles dans les boutiques d'import, il faut savoir qu'elles sont déjà disponibles et qu'elles ont été trafiquées (pas toutes, il faut bien faire attention) pour fonctionner sur les télévisions françaises. Cela ne signifie en aucun cas qu'elles sont aux normes françaises. Ces consoles viennent du Japon et ne seront en aucun cas compatibles avec les futures versions officielles françaises. Un conseil: réfléchissez bien avant de vous lancer dans l'achat d'une PS-X et d'une Saturn japonaises!

 Ronan Lemeur (qui, malgré les apparences, se porte très bien) ose me demander si le jeu Stunt Race FX est un bon jeu. Il hésite en plus entre ce jeu et The Adventures of Batman and Robin!

R Je n'irai pas par quatre chemins, j'irai même droit au but: Stunt Race FX n'est pas un si bon jeu que cela. L'animation est lente, même avec le FX, la puce accélératrice pour les calculs de 3D, et les véhicules sont incontrôlables! Stunt Race FX, aujourd'hui, ne mérite plus les 87% qu'il a obtenus dans Consoles+ 37. Essayez le mode 2 joueurs... vous allez jeter le jeu par la fenêtre! Batman and Robin, qui est un jeu de plates-formes et parfois d'action, t'amusera certainement. La qualité des graphismes est très proche de la série télévisée et la bande-son est elle aussi réussie. N'hésite pas un instant, saute sur Batman.

 Renault-Yoann (le résultat de l'accouplement de deux humains du même sexe, mais pas forcément de la même taille, je parle des humains, pas du sexe; je considère donc qu'ils sont deux) me posent une tonne de questions sur la Neo Geo CD. A-t-elle une chance face aux PS-X, Saturn et Ultra 64? Quels jeux de baston sont prévus sur la 3DO 64 bits? Dois-je me laver le "grunge" entre les doigts de pied?

R Bonjour à vous deux... La Neo Geo CD a, de l'avis de Panda, toutes ses chances face aux autres consoles du marché... uniquement en ce qui concerne




Sam (ir)

**Les dessins
suivants sont
extraits d'un
magnifique
Consoles+. Mais la main
qui a œuvrée
est anonyme!**




**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15**

les jeux de baston! Ceux qui, comme le Panda ou même le pauvre Switch, aiment les jeux de baston pure et dure, s'accrocheront encore et toujours à la Neo Geo CD. Quant à la 3DO 64 bits, dont on ne connaît pas encore la date de sortie, elle devrait proposer des jeux de baston fort sympathiques: Mortal Kombat II et III sont en préparation (eh oui!), Alien VS Predator (la version arcade et non pas le jeu sur Jaguar), X-Men (version arcade), Way of the Warrior II, Primal Rage (le jeu d'arcade signé Atari), Doom 2 (saignant, les gars) et enfin Dark Forces (le fameux jeu à la Doom mais qui vous plonge dans l'univers de la "Guerre des Etoiles"). La liste est encore longue, je vous en parlerai bien plus en détail dans les prochains mois! Quant au "grunge" entre les doigts de pied, un simple coup de brosse à dents et tout sera réparé.

 Bioman, roi des guerriers et fils de Jordy (je ne ferai aucun commentaire sur la vision de ce que peut être un roi des guerriers qui serait issu des entrailles de Jordy, d'autant qu'il a encore le temps, le p'tit gars!), me demande si la suite de Shaq Fu est prévue sur console?


R Bioman, mon pauvre ami, je ne pense pas qu'il y ait un jour une suite à ce jeu de baston. Il faut dire qu'il n'a pas été une grande réussite. Si l'on oublie la grande qualité des animations, il ne reste pas grand-chose à se mettre sous la dent: les personnages sont très peu nombreux et franchement petits, et les décors pas vraiment extraordinaires. Crois-moi, s'il devait y avoir une suite, les programmeurs devront fournir un sacré boulot! C'est une triste réalité, mais si les dieux des jeux vidéo faisaient des miracles, ça se saurait!


 Canto, un abonné à Consoles+ (et aussi un joueur de foot de Manchester United qui cogne sur les spectateurs), me demande sur quelle console on trouve le plus de jeux d'aventure et quelle est la durée de vie des 16 bits?

R Sans hésiter, je réponds sur la Super Famicom (j'ai bien dit SFC et non pas SNIN ou SNES). Au Japon, il sort pratiquement une demi-douzaine de jeux d'aventure chaque mois! Ils ne sont pas tous d'une très bonne qualité, et très peu franchissent les océans et les mers pour arriver en France en import. Heureusement d'ailleurs, vu les quelques daubes que l'on peut trouver au Japon! Si tu aimes les jeux d'aventure de très grande qualité, mais en japonais, Chrono Trigger (un habile mélange de Secret of Mana 2 et de Final Fantasy VII) sort le 11 mars au Japon. Les graphismes sont incroyables et la musique est, paraît-il, démentielle. Le plus difficile maintenant, c'est d'attendre (comme toujours!). La durée de vie des 16 bits est encore, d'après moi, assez importante: la preuve, on trouve toujours aujourd'hui des jeux qui sortent sur console 8 bits (à Noël, Sega et Nintendo ont d'ailleurs épuisé leurs stocks de Master System et de NES). Je pense que l'on parlera encore des 16 bits dans deux ou trois ans.

 Bigtif et Saturnin (comment voulez-vous que je garde mon sérieux avec des noms comme les vôtres) osent m'écrire pour me demander si l'on doit s'inquiéter pour l'avenir de la Saturn quand on voit un jeu comme Gale Racer?

R Je répondrai simplement en te disant qu'il y a de quoi se rassurer en voyant des jeux comme Clockwork Knight et Virtua Fighter. Vous savez, les p'tits gars, ce n'est pas parce que l'on est sur une console 32 bits que les jeux doivent forcément être des hits. Si les programmeurs sont mauvais ou pressés, et du moment qu'ils ont payé une licence pour développer sur Saturn, ils font ce qu'ils veulent. Si les jeux ne se vendent pas, cela restera leur problème (Consoles+ sera toujours là pour vous mettre en garde sur les daubes!). Ma conclusion est donc la suivante: ne vous inquiétez pas pour l'avenir de la Saturn.

 Julien Martinoïa, qui aime les index (dans le nez?), se pose lui aussi des questions sur l'avenir. Cette fois-ci, il se sent inquiet pour sa Game Boy.

 Hé, Julien, tu veux mon doigt ?
Bon, je te rassure, la Game Boy n'est pas près de sombrer dans l'oubli. Aujourd'hui encore c'est la portable qui se vend le plus dans le monde. Les Japonais en sont fous, tout comme Trollie. Les éditeurs aiment développer sur cette petite portable et cela devrait amplement te rassurer. L'arrivée de la Super Game Boy, qui s'est très très bien vendue à Noël, a relancé considérablement le marché des jeux Game Boy. Là encore, ne vendons pas la peau de l'ours trop tôt !



Bravo à Philippe Roy: il gagne un abonnement! Une ovation Spécial Killer pour Jérémie de la part de Ze. Et une petite déception: Thierry aurait-il pu mettre son adresse au dos de la superbe couverture qu'il nous amoureusement dessinée? Il aurait pu remporter la palme ce mois-ci, dommage... Quoi qu'il en soit, bravo à tous et à toutes (et n'oubliez pas de signer vos œuvres et de donner votre adresse!).

ze killer

QUAND LES POULES AURONT DES SEINS

C'est pas que je pense qu'à ça (enfin, pas queue...), mais si, demain, Cindy a les crocs (forts) et qu'elle vient dans mon lit, j'irai pas coucher dans la baignoire (si c'est Dorothee, j'irai prendre une douche). Si vous êtes comme moi, téléphonez-moi, on fera une pétition: "Editeurs, éditrices, on veut du Q, petit ou gros, conique ou en poire, blanc ou noir, mais du Q!" Vous en faites pas les gars, y aura bien un jour un jeu de plates-formes où les formes seront pas si plates, un jeu d'aventure où la princesse kidnappée saura remercier le vaillant guerrier avec tous les égarements dus à son rang, un jeu de combat où les corps à corps donneront dans le touche-pipi... C'est vrai, quoi, y'en a que pour la PC-Engine et le CD-Rom. Où est le problème? Le problème, c'est que les consoleux sont souvent des mômes. Même principe que pour le sang (voir l'affaire MK: gore ou pas gore sur SNIN?): papa et maman vont pas être contents. "Fleur bleue et jupe longue, sinon je descends ta console à la cave." Pour les éditeurs, c'est une loi commerciale, pas une question de morale. Si tous les mômes enfermaient papa et maman dans la cave en question (en gardant le porte-monnaie) pendant six mois, sûr que Sonic se retrouverait avec un piquant plus long que les autres à longueur de niveau, et que le père Mario ne sauterait pas que sur des plates-formes... Allez quoi, on demande pas des adaptations des mangas les plus chauds (Panda, arrête, ça rend sourd), avec filles à poil (et sans poils, d'ailleurs...) en boss de fin, on demande juste, j'sais pas, moi... par exemple, voir Chun Lee sans les petits morceaux de tissu qui voilent ce qui lui reste de pudeur, ce serait émoustillant. Notez, c'est peut-être pour la prochaine version: Street Fighter "X" Special Sexy Turbo. On peut toujours rêver...

Post-Coïtum:

Si je vous dis tout ça, c'est pour vous, moi, je suis parfaitement désintéressé: j'ai même pas besoin d'une donzelle pour me reproduire, je donne dans la génération spontanée. Z'avez qu'à jeter un coup d'œil sur deux de nos (pas si) confrères, "Mega Power" et "Super Force", si vous me croyez pas: j'ai pondu deux mômes sans m'en rendre compte. Achetez-les, pour une fois, vous verrez ce que je veux dire...



COSMIC CARNAGE - 32 X (SEGA)



Non. Non, la 32X, c'est pas encore ça... Doom et Virtua Fighter Deluxe, voilà tout ce qu'on peut se mettre de sérieux sous la dent, sur cette machine. Avec Cosmic Carnage, on touche le fond de la médiocrité. Puisque c'est censé être un jeu de combat, zéro scénario, ça, on a l'habitude. Pourquoi l'ensemble, décors et personnages, baigne dans l'intergalactique, ambiance SF garantie? Mystère... Mais, après tout, ça ne mange pas de pain. Passons sur les couleurs fadasses, c'est mon jour de bonté. Mais faudrait quand même pas pousser mémé dans les orties: des combattants qui ont l'air d'avoir des balais où je pense, des coups spéciaux au ralenti, des combats affreusement longs... ça non, je peux pas laisser passer. Une idée marrante, quand même: un des combattants est un serpent. Enfin, marrante, si on veut... Si vous lui faites opérer une balayette, comptez trois bons quarts d'heure avant que l'ovipare ne replie sa queue. Vous me direz, tout le monde ne peut pas en faire autant (oui, je sais, les plus courtes sont les meilleures).

MILON'S SECRET CASTLE - GB (HUDSON SOFT)



En voilà un jeu qu'il aurait pu être intéressant. Les premières images laissaient tout supposer: la Game Boy avait-elle enfin un soft hard (si j'ose dire)? Un vil faquin (faquin, pas broquin, coquins) à la peau aussi noire que son âme, kidnappe une jeune (et certainement vierge) fille, l'emmène au sommet d'une tour, à l'abri des regards... Impossible de ne pas imaginer la suite de l'histoire (qui a dit que la libido me travaille, en ce moment?). Eh bien, non! L'intro du jeu se termine là et l'on reste sur sa faim. A propos de fin (je sais, c'est pas fin), si vous voulez la voir, va falloir supporter les continuel ralentissements, les musiques affreusement cul-cul, les bruitages aussi à la page que le "Petit Livre rouge" et les graphismes ringards à en pleurer... Pire: on reste bloqué dès le premier niveau, sans savoir pourquoi! Ils ont réussi à me coller, moi, Tonton Ze, dans un jeu! Mission impossible, donc. A moins que la pensée de rejoindre votre belle et reconnaissante fiancée en petite tenue ne soit la carotte qui fait avancer l'âne...

CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO



11 NUMÉROS
de CONSOLES +



CE SUPER TEE-SHIRT
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352 F~~. Je réalise une économie de **64 F**.

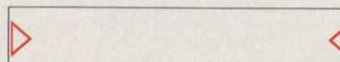
OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire



E 41

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Tél. : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Alain Huyghe-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs

Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction

Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Corinne Soubigou, Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (2201)
Pierre-Yves Evard (2781)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion

Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing

Responsable : Mariène Reux
Frédérique Gasbarin (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier

Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion

Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Editions Mondiales SA**.
Principal associé : **EMAP PLC**.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Francis Morel

Éditeur :

Vincent Cousin

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1995

Photocomposition, montage : Euronumérique.

Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.

Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Le numéro comporte 1 encart jeté (abonnement), et un booklet Sailormoon (Glénat) sous blister.

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds S. Nin + 8 jx (MK II, Super Street, DB22, NBA Jam), px : 2 500 F. **Jérémy HAGEGE**, 2, rue Paul Langevin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.71.41.

Vds S. Nin + 5 jx + 2 man (SSF 2), px : 1 480 F. **Johann FAKRA**, 4 av. du Château, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.68.21.

Vds SNIN TK 3 man, 8 jx (SSFII, UK, DKC, SMK etc), px à déb. **David RATTI**, 15 rue des Bouillots, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.85.19.

Vds jx S. Nin 250 F (SF2, SMK, Zelda 3, Starwing) + jox. **Laurent MOTHÉ**, rue du Pavillon, 34310 Cruzy. Tél. : 67.89.47.55.

Vds 21 jx S. Nin, px : 180 F à 230 F. **Yvonnick PRENE**, 2, allée des Helvétès, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.26.32.

Vds S. NIN + 8 jx + 3 man. + action R. II, px : 2 000 F. **Romuald GEOFFRET**, La Croix Bardon, 86400 Saint-Saviol. Tél. : 49.87.23.29.

Vds S. Nin + man. + Turbo + Nin. Scope + 4 jx, px : 1 500 F. **Jérémy REISCH**, Lot. Les Mesange-raies, av. Damichon, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.35.67.

Vds jx S. Nin F. Zéro; NBA Jam NHL 94, Fifa, SFII. **Xavier GAUTHIER**, 247, rue Claude Perroud, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.65.51.54.

Vds 7th Saga, MK2, FF5, SF2T, Y. Merlin, vds jx GB (Mystic). **Thierry SUREAU**, 6 bd, Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 60.83.07.11.

Vds S. Nes Atracraiser (US) Tiny Toons (Jap), px : 200 F pce. **Jimmy (US)**; Volley 2, px : 225 F pce. **Paul LY**, 120, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.51.79.

Vds SFC + 2 man. + AD 29, px : 890 F. **Stéphane BURET**, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bretonneux. Tél. : 30.64.42.78.

Vds S. Nes + 10 jx + 2 man Turbo + AR2 + Turbo Kit, px : 4 000 F à déb. **Sylvain GARNIAVAULT**, 1 rue Joliot Curie, 14860 Ranville. Tél. : 31.72.67.07.

Vds SFC (60 Hz) + 12 jx + adapt + 3 man, px : 4 500 F ou jx à 350 F pce. **Alexandre LE MOIGNET**, 45, rue de la Forêt, 77000 La Rochette. Tél. : (16-1) 64.39.25.12.

Vds jx S. Nin de 80 F à 150 F (Star Wars, Mickey, Super Soccer). **Jérémy BRYGO**, 34, rue des Pyrénées, 59400 Cambrai. Tél. : 27.78.06.31.

Vds ou éch. jx sur SN et MD de 100 F à 200 F. **Dany MILLET**, 31, rue de la République, 89330 Villeval-lier. Tél. : 86.91.12.17.

Vds 3 jx S NIN (Art of Fighting NBA Jam et PSG Champions), px : 300 F pce. **Fabrice CHAOUÏ**, 21, rue Coli, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.69.09.

Vds Super Pro Fighter Q. **Jean-Philippe GILLET**, 17, lot du Val-de-Marne, 52000 Choignes. Tél. : 25.32.35.50.

Vds Super Soccer bon état, px : 250 F. **Kévin WURTZ**, 5, rue Auguste Prost, 57000 Metz. Tél. : 87.65.74.93.

Vds S. NIN + 19 jx + Super GB + adapt. Américain. **Nicolas BIANCO**, rue de la Mairie, 84160 Cucuron. Tél. : 90.77.21.51.

Vds SM + AD 29 + action Replay + 6 jx, px : 1 700 F. **Cyril DROPSY**, rue Eugène Jumin, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.32.23.

Vds jx sur S. Nin de 150 F à 500 F. Fatal Fury Special. **Julien BENNICA**, Chemin du Salet, 34190 Moules-et-Baucels. Tél. : 67.73.63.04.

Vds S. Nin + SF2, Aladdin, Pilot + City Boy, px : 1 000 F. **Eric VERON**, 8, rue des Concessions, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.14.71.

Vds S. Nin + Mortal Combat 1 et Mr Nuts, px : 750 F. **Julien BUNEL**. Tél. : 31.88.64.48.

Vds Flashbak, Int Tennis Tour Zelda, px : 650 F ou 250 F pce. **Alexandre BARGE**, 19, rue Paul Raoulis, 45650 Saint-Jean-le-Blanc. Tél. : 38.51.83.89.

Vds Nes + 2 jx, px : 200 F. Vds S. Nin + 3 jx, px : 900 F the. **Fabien LARGILLIERE**, 28, rue de la Baiguade, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.65.57.

Vds SFC + 16 jx TBE + AD 29 + 2 man, px : 3 000 F. **Fabien LARGILLIERE**, 28, rue de la Baiguade, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.83.87.

Vds jx sur GB (Mario Land), px à déb. **Matthieu PETIT**, Rés. du Château, 38760 Varcès. Tél. : 76.72.91.63.

Vds S. Nes (US) + 2 pad + AD 29 + SF2 + Aladdin, px : 800 F à déb. **Cédric RIVIERE**, 8, place des Droits de l'Homme, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.51.57.

Vds jx S. Nin, the Tortues 4, Ranma 4, etc, px : 200 F. **Alexis MOURON**, 20, rue Montmorency, 28290 Courtalain. Tél. : 37.98.85.52.

Vds Mario Kart, All Stars, Starwing, Super Soccer, px : 150 F pce. **Sébastien DAVID**, 5, av. Léon Blum, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.85.04 (ap. 18 h).

Vds SFC + 2 man + 2 adpt + souris + 9 jx, the ou vite sep. **Nicolas DE PALLIERES**, 8, av. Sainte-Foy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.08.98.

Vds Zelda 3 + Starwars + Aladdin + Prince of P + Avelay + Wing Com, px : 200 F. **Roland PRADALIER**, 9, allée Marie Laurent, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.67.10.

Vds jx S. Nin (MK, MR Nutz, SF2T F1P), px : 100 F à 200 F. **Jacques MARCHAL**, 1, rue de la Plaine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.06.79.

Vds Donkey Kong Country S. Nin, px : 400 F. **Michel Crépin**, 10, rue Michelet, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.86.33.

Vds S. Nin + 10 jx + 2 man, px : 2 300 F. **Benjamin HASSAN**, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.25.39.

Vds nbx jx NES : 50 F; GB : 60 F; S. Nes : 150 F. **Loïc LE BIHAN**, 32, rue Amédée Usséglis, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.34.94.

Vds S. Nin + 2 man. + adapt. universel + NBA JAM + M NUT 2 + DSPEN NIS, px : 1 300 F. **Romain FOUCHE**, 23, rue de Ballainvilliers, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.39.59.

Vds S. Nes + Super GB + Flashback + DB22 + Mega Man X. **Alain AFONSO**, 86, rue Jules Guesde, 69310 Pierre Bénite. Tél. : 78.51.93.66.

Vds S. Nin Jap + 5 jx + 2 pads; vds MD Jap + 8 jx. **Xavier JEAN**, 4, allée Paul Eluard, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.18.09.

Vds S. Nin + NES + 4 jx + man., px : 2 000 F. **Pierre PENAJA**, 187, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.05.69.

Vds ou éch. Art of Fighting et Another World. **Jérémy PFLIEGER**, 7, av. André Malraux, 57000 Metz. Tél. : 87.56.99.72.

Vds Mortal Combat 2, Fatal Fury Spécial, px : 500 F les deux. **Joël AHRAR**, 9, rue des Goujons, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.29.50.

Vds S. Nin + 10 jx, px : 2 000 F. Vds Coregrafx + 5 jx, px : 500 F. **Arnaud RASQUAIN**, 23, rue Arthur Dalidet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.75.52.

Vds Samurai Spirit (SFAM), px 500 F et Stunt Race FX (US), px : 400 F. **Emmanuel NGUYEN**, 6, route de la Cavée, 77113 Conde-sur-Vesgre. Tél. : (16-1) 34.87.09.37.

Vds S. Nes + 17 jx + MD + MCD + 25 jx + 5 CD, pas cher. **Aurélien PINIER**, 86, bd Camélinat, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.55.01.37.

Vds Fita Soccer, Megaman, px : 200 F pce avec bles. **Christophe DIAS**, 15, rue Marcel Pagnol, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.35.32.49.

Vds sur S. Nin Equinox (230 F) EDF (150 F) ou éch. ctre Megamanx. **Gaël RETHO**, 30, rte de Gornevez, 56860 Sene. Tél. : 97.66.98.93.

Vds jx S. Nin : Val d'Iser... 200 F à 300 F. Cherche Smkart. **Yannick BOHRER**, 8, rue Maison Rouge, 68320 Holtzwillr. Tél. : 89.49.13.14.

Vds Pro-Fighter + 90 jx (SPARK, Shar, Mickey, S. Racer...). **Michael SABOUN**, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.

Vds jx S. Nin : Cantona Football, Vikings, Star Wars px à déb. **Sébastien LAIGLE**, 71, rue Louis Loday, 44510 Le Poulguen. Tél. : 40.62.35.70.

Vds jx S. Nin, px : 100 F à 250 F (NBA, Jam, SFLT, Star Wing). **Frédéric POTIER**, 379, rue du Général de Gaulle, 62136 Lestrem. Tél. : 21.26.16.93.

Vds S. Nin + 9 jx (MK 2 DB2 2; NBA JAM...) + adapt. px : 1 790 F. **Jérôme GUICHARDET**, 26, rue de la Poste, 69220 Belleville. Tél. : 74.66.39.72.

Vds S. Nin + Nec ou éch. ctre 300 ou Arcade. **Eric PERSIALI**, Chatagna-Chavéria, 39270 Orgelet. Tél. : 84.35.55.78 (ap. 18 h).

Vds S. Nin + 4 jx (Mickey, F-Zero) + accessoires, px : 900 F. **Wilfried GIAUQUE**, 5, rés. du Vieux Moulin, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.53.56.

Vds jx S. Nes (Donkey Kong, etc) + MO + 1 jx, px : 400 F + Saturn + Jx Cd. **Jérôme CORNOLLE**, 73, rue Boucher de Perthes, 59800 Lille. Tél. : 20.30.81.07.

Vds Illusion Gaia (US), px : 350 F; FFG (JAP), px : 320 F port compris. **Fabien AZAM**, Quartier Cros de Claudas, 13720 Belcodene. Tél. : 42.70.67.78.

Vds S. Nin + 6 jx jamais servi, px : 1 000 F. **Christian CHARLEROY**, 22, rue Taine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.95.17.

Vds S. NIN + 4 jx + adapt. px : 850 F, the. **Alexandre ZAMMIT**, 4, rue Victor Hugo, 91260 Juvisy/Orge. Tél. : (16-1) 69.21.21.91.

Vds jx S. Nin : MegamanX (280 F), Art of Fighting (260 F) etc... **Christophe MARIGNOL**, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.

MEGADRIVE

Vds 15 jx MD SFII, MK, Street of Rage 1 et 2, px : 250 F. **Stéphane ERNIE**, rue Châteaubriand Campus, 47 chambre, 156, 33400 Talence. Tél. : 57.96.97.92.

Vds jx MCD (Ecco, Silpheed, Thunderhawk, Final Fight, etc). **Alain DUVAQUIER**, 66 bis, av. Etienne Billières, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.88.72.

Vds MD + Mega CD + 2 jx (Fifa + Road A) + 2 man., px : 1 800 F. **David POIX**, 13, rue de Fresnoy, 62210 Avion. Tél. : 21.78.14.12.

Vds MD 3 man. + 9 jx + act. Replay + Adt. Jap., px : 2 000 F. **Guillaume LEMAITRE**, 83, rue de Flandre, Ap. 263, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 44.72.90.47.

Vds MD + 8 jx + 5 man., px : 2 000 F; Mega CD II + 4 jx, px : 2 000 F. **Mickael DONNEZ**, 8, allée Berthelot, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.08.72.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Aladin Fatal Fury), px : 1 150 F. **Ludovic DESFARGES**, Villemerie, 63410 Manzat. Tél. : 73.86.61.96.

Vds MD + 3 man. + 18 jx (Sonic C1, 2 et 3, Fita...), px : 3 000 F. **Frédéric PETIOT**, 2, allée de Porquerolles, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.11.32.

Vds MD + 28 jx + 2 man. + adapt. Jap., px : 2 990 F. **Grégory DECLERQ**, 11, clos de l'Ormeau, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.83.89.

Vds MD + Mega CD + 2 Neuf + 2 jx + 3 jx, px : 2 500 F. **Stan HAROY**, 7, rue Emile Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 49.58.84.60.

Vds jx MD : NHL'93; Monaco GP 2; Global Gladiator, px : 150 F pce. **Michel HARDY**, 72, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.67.94.

Vds MD + 30 jx + Game Genie + Mags, px : 3 000 F. **Sylvie CZYZ**, HLM Les Chênes, Bât. 2, Esc. 3, n° 35, 34230 Paulhan.

Vds MD + Mega CD + 2 man. + PRO 2 + jx MD4 + 3 jx CD, px : 3 000 F. **Nicolas BOSSARD**, 234, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.59.67.

Vds MD2 FR + MCD 2 FR + 2 jx cart., SF2 Shinobi 3 + Road Av, px : 2 000 F. **David ANDREZEJEW-SKI**, 1, rue Thenard. Rési. Liberté, 59160 Lomme. Tél. : 20.08.37.23.

Vds jx MD de 95 F à 290 F, the (NBA Jam, Pugsy, Coolspot...). **Adrian LAVY**, Bonnatrait-Sciez, 74140 Douvaine. Tél. : 50.72.70.52.

Vds MD Fra + 10 jx (Fifa, FI, NHL, PA 94), px : 1 500 F. **Frédéric WEBER**, 113, bd Charles Livon, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.28.51.

Vds MD + 2 man. + 1 jeu, px : 500 F ou éch. ctre SFC + 2 man. + 1 jeu. **Patrice SANDIER**, 13, rue Edgar Degas, 93600 Aulnay-sous-Bois.

Vds MD + man. + 8 jx + 2 jx NES, px : 1 800 F à déb. (Fita-Crue Ball etc). **Olivier LEGER**, Le Bois Maudet Cuon, 49150 Bauge. Tél. : 41.82.77.44.

Vds Mega CD 2 + 6 CD + Pro Cdx, px : 2 200 F à déb. **Jérôme BOUGLE**, 49, rue de Sablé, 53290 Grez-en-Bouere. Tél. : 43.70.61.48.

Vds ou éch. jx MD. **Franck BONNAY**, 42, Abbée Ferry, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.00.93.

Vds 15 jx MD px : 1 500 F ou de 100 F à 150 F pce. **Manuel KARL**, 27, ch du Kammerhof, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.43.01.

Vds jx MD Eternal Champion, px : 150 F et Fita Soccer, px : 200 F. **Thomas THRILLIN**, La Grangeonne, 05700 L'Epine. Tél. : 92.66.00.25.

Vds MCD Neuf + 1 jeu px à déb. **Johanne SENEY**, 123, allée des Pallomères, 33480 Saint-Hélène. Tél. : 56.58.51.77.

Vds MD + Mega CD US +

REVENEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70%
moins cher
que les jeux
neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...

46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS

(1) 43 290 290 +

(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 12 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...

17, rue des Ecoles - 75005 PARIS

(1) 46 33 68 68 +

• Lundi de 12 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89
• Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny

(1) 46 665 666 +

• Lundi de 12 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APT
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

OUVERT LE DIMANCHE 10 h à 13 h

37, Cours Guynemer

60200 COMPIEGNE

(1) 44 20 52 52

• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS : 3 / 4

42, rue de Paris

78100 ST GERMAIN EN LAYE

(1) 30 61 47 47 +

• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE 10 h à 13 h

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCOREGAMES
LA VIDEO EN PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

Neuve	Ocasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	249 F
BATTERIE PACK 6 HEURES	149 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
COLUMNS	99 F
BATMAN RETURN	99 F
Exemple de prix (Jeux NEUFS) (version française) :	
TERMINATOR II	169 F
DESERT STRIKE	199 F
SONIC CHAOS	199 F
DRAGON	299 F
ALADDIN	299 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F
Exemple de prix (Jeux NEUFS) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Neuve	Ocasion
CONSOLE MASTER SYSTEM	299 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	249 F
BATTERIE PACK 6 HEURES	149 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F
Exemple de prix (Jeux NEUFS) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

Neuve	Ocasion
CONSOLE MEGADRIVE 2	549 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	249 F
BATTERIE PACK 6 HEURES	149 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F
Exemple de prix (Jeux NEUFS) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F

32X (neuve) 1290 F DOOM 339 F VIRTUA RACING DE LUXE 339 F SATURN dispo TEL

Neuve	Ocasion
CONSOLE MEGADRIVE 2	549 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	249 F
BATTERIE PACK 6 HEURES	149 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F
Exemple de prix (Jeux NEUFS) :	
CRASH DUMMIES	99 F
WINBLETON	99 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

CONSOLE MEGADRIVE 2 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEDIA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)
2 MANETTES INFRA ROUGE
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR
JOYSTICK 3 BOUTONS
ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR SECTEUR

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

NEO-GEO

+ DE 500 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO (+ 1 JEU) 1290 F CONSOLE CD ROM NEO-GEO 3290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

Neuve Occasion

CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F (grise) 329 F (couleur) 199 F (grise)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

Exemple de prix (Jeux NEUFS) :

GAGNEZ DES CADEAUX

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»

Exemple (Achat d'un jeu valant 399 F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

Points SCORE	Cadeau
600	1 Cadeau Surprise
800	1 Porte monnaie
1000	1 Sacoche banane
1200	1 Casquette
1400	1 Tee Shirt
1600	1 Montre sport
1800	1 Balladeur radio
2000	1 Calculatrice
2200	1 Chronomètre
2400	1 Pendulette
2600	1 Balladeur K7
2800	1 Transistor FM
3000	1 Appareil photo
3200	1 Réveil radio

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

RAYON GOODIES

Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL

RAMICARD à partir de 2 F • PISTOLET LOCK-ON 299 F

HERO COLLECTION (les 10 cartes) 25 F • Pin's DRAGON BALL Z 29 F

TEE SHIRT OFFICIAL DRAGON BALL Z 99 F

(Cards, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles

ainsi que la majorité de vos jeux : • GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD

• GAME-BOY • CD ROM PC • SUPER-NINTENDO • NEO-GEO • 3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et

échangeons vos jeux sur : • N.E.S • CD 32 • MASTER-SYSTEM • NEC • MYX

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H LIVRAISON COUSSIMO

(Adressez vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à

SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

TEL DOM :

VILLE :

CODE CLIENT :

TITRE :

CONSOLE :

PRIX :

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F

TOTAL A PAYER :

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐

N° :

Date expiration :

Signature :

CONSOLE 03/95

MICROMANIA

RECHERCHE POUR SES MAGASINS SUR PARIS ET PROVINCE

✓ RESPONSABLES DE MAGASINS

Vous avez entre 25 et 30 ans, le Bac + 2 ou une expérience réussie dans la vente.

✓ VENDEURS

Vous êtes jeune, passionné par les jeux vidéo, vous avez plus de 20 ans et le Bac.

Envoyez votre C.V. + Photo

+ lettre manuscrite à :

MICROMANIA. Service du Personnel.
BP 009 - 06901 Sophia Antipolis Cedex.

Vds MD + 12 jx + 2 man., px : 2 000 F.
Jean-Charles PICHON, 18, rue Guillard de la
Touche, 49100 Angers. Tél. : 41.43.81.38.

Vds 43 jx MD de 100 F à 200 F, Menacer, px :
300 F. Ludovic SANCER, 28, rue de Buferon,
35000 Rennes. Tél. : 99.35.02.71.

Vds MD + 9 jx + pist. + 1 pad, bon état.
Vincent CHENAULT, 159, rue de Champagne,
77120 Mouroux-les-Parichets. Tél. : (16-
1) 64.65.09.57.

Vds MD + Pad + Propad + 10 jx (Sonic 1/2
Thuder Force 3/4), px : 1 800 F. Sylvie DU-
HON, Mondial Cadre les Espacuns, 83160 La
Valette. Tél. : 94.08.54.44.

Vds jx MD SF2, px : 250 F Mickey, Donald, F22,
px : 100 F Hang on etc., px : 50 F. Christophe
MORAS, 9, les Rôuleaux, 33820 Saint-Ciers-
sur-Gironde. Tél. : 57.32.73.45.

Vds MD + man. + 5 jx, px : 1 200 F. Maxime
BOURGERET, 57, Grande Rue, 91850 Bouray.
Tél. : (16-1) 60.82.69.84.

Vds Super Hang-on, Strider, James Bond, Bat-
man Returns... Olivier WARME, 8, rue de la
Malmaison, 95500 Gonesse. Tél. : (16-
1) 39.87.43.92.

Vds sur MD : SFII, Gunstar Heroes, px : 290 F
pce. Eric DEPERIN, 25, rue de Nedonchel,
62550 Bailleul-Lez-Pernes.
Tél. : 21.41.30.19.

Vds Pete Sampras, px : 320 F port compris
After Burner 2, px : 120 F. Mickaël VASEUX, 7,
rue Pierre Ronsard, 72610 Arconnay.
Tél. : 33.28.84.20.

Vds 8 jx MD : Mortal Kombat, Fifa Soccer,
Mickey etc, px : 1 200 F. Maxence VALLIER,
RÉS. Le Cambridge, app. 201, 20, av. du
Docteur Pezet, 34090 Montpellier.
Tél. : 67.63.46.51.

Vds jx MD Gunstar, JP3, J-Strike, Ecco...
Anthony MOREL, 32, rue du Transvaal, 44300
Nantes. Tél. : 40.89.10.71.

Vds MD + MCD Jap + CDX PRO + 12 jx + 4
CD, px : 2 500 F. Gérard AUBRY, 22, bd de
Champelle, 54600 Villers-Les-Nancy.
Tél. : 83.28.02.59.

Vds MD + MCD + 7 jx CD + 2 man. + CDX +
souris Sega, px : 2 500 F port compris. Chris-
tophe PHAN, Les Jardins d'Hydra Enta, app. 18,
2, av. Baron, 83430 St-Mandier.
Tél. : 94.63.67.25.

Vds sur MD Landstalker, tbe, px : 330 F à déb.
Bruno PANEPINTO, 45, rue Riquet, 75019
Paris. Tél. : (16-1) 40.35.11.24.

Vds MD + 2 man. + 1 jeu, px : 350 F. Patrice
GUESNET, 16, rue Chauveau, 92200 Neuilly-
sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.26.26.

NES

Vds jx de 100 F à 150 F : Shadow Warrior, Tog
Gun, Robocop etc. Pierre BARROSO, Les Col-
lines D'Estanove Entrée L. 25, rue René
Clair, 34000 Montpellier. Tél. : 67.47.18.40.

Vds NES + 2 man. + 6 jx (World cup, Totally
Rad), px : à déb. Stéphane NANCEY, Pavillon
22 Nouveau Méry, 10170 Méry-sur-Seine.

Vds SF2 Turbo : 250 F Ranma 2 : 210 F. Juras-
sic Park : 180 F. Julien LEBoulenger, 3,
av. du Maréchal Ney, 91860 Epinay-sous-
Sénart. Tél. : (16-1) 60.47.00.96.

Vds NES + 7 jx, px : 400 F tbe (Ice Hockey, Life
Force)... Augustin LUQUET, 16, av. de Villiers,
75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.21.51.

Vds Cliffanger et Super Soccer, px : 350 F les
2. David CHOUKROUN, 20, rue des Epis d'Or,
92210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.83.28.10.

Vds Nes + 6 jx + 2 man., px : 500 F +
astuces. Bertrand GUILLEMETTE, 1, av. des
Thermes, 63400 Chamalières.
Tél. : 73.31.05.37.

Vds Nes + Zapper + 13 jx, px : 1 350 F. Vds jx
50 F à 100 F. Sébastien BERTHERAT, 16,
place Saint-Exupéry, 91000 Evry. Tél. : (16-
1) 60.79.06.05.

Vds NES + 9 jx + 2 man. + Pist., px : 1 200 F.
Jonathan GAUTHIER, 18, rue Ferrachet,
38440 Saint-Jean-de-Bourmay.
Tél. : 74.58.56.62.

Vds NES + Nintendo Scope + adapt. + man.
Turbo + 7 jx, px : 1 500 F. Christian MARCEL,
28, bd Aristide Briand, Bat. C., 93100 Mon-
treuil. Tél. : (16-1) 48.98.91.82 (vers 20 h).

Vds Snés + 9 jx + adapt. + man. turbo :
3 000 F. Romuald FRANCOIS, 8, rue du Vol-
nay, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.16.65 ou
80.47.14.33

Vds jx Snin tbe (boîte et not) px : 150 à 200 F.
Jean-Marc POUTHER, 6, rue du Général de
Gaulle, 90850 Essert. Tél. : 84.28.73.59

Vds Snin, 2 man. + 7 jx (emp. Strike Bake,
Skyblazer) px : 1 390 F. Emeric CHEVALIER, 5,
47, rue de la Fondation du Petit, 69540
Irnign. Tél. : 78.46.23.46

Vds Snin Booster + 4 jx Final Fantasy 2,
Human GP, Simity. Jhonatan DEVAUX, 3, Pro-
menade Maurice Thorez, 69700 Givors.
Tél. : 78.07.06.68

Vds jx SFC : DBZ 3 500 F + Ranma 1
ap. 450 F. Terrence VELLARD, 2, rue d'Au-
vergne, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-
1) 30.41.95.77

Vds Snin + 8 jx + 2 man. + ad 29 + adapt.
60 Hz + tribal tap : 1 700 F. Grégory TUDELA,
4, allée des Charmes, 30400 Villeneuve-lès-
Avignon. Tél. : 90.25.42.08 (ap. 19 h)

Vds jx Snin (NBA, DBZ...) + jx Nes + jx GB et
GG (SHI...), Anthony MOHEDANO, 65, rue de
Lorraine, 57800 Freyming-Merlebach.
Tél. : 87.04.77.12

Vds, ach., éch. jx Snin (Sproq + Swc...),
Sébastien LOUAFI, La « Castagnère », 47800
La Sauvetat-du-Dropt. Tél. : 53.83.67.95

Vds Snés (US) + 4 jx (Cool Spot, DBZ) 1 000 F
be. Renaud COLLIGNON, 53, rue de Monther-
mé, 08000 Charleville-Mézières.
Tél. : 24.56.34.71

Vds Snin + 2 man. + 6 jx (Fifa, Mr Nutz, SF2
turbo...) px : 1 900 F. Cédric BARRIERE, 58,
rue des Souvats, 77400 Dammarville.
Tél. : (16-1) 60.07.47.24 (ap. 19 h - 20 h)

Vds jx Snin (Fifa, Megaman, Cool Spot...) de
200 à 350 F. Alex AMORY, 102, av. Michel
Jourdan, 06150 Cannes-la-Bocca.
Tél. : 93.47.19.88

Vds Snin + 11 jx + man. + autofire + AD29
px : 2 500 F. Benoît BAVIER, 204, rue Charles
Bourseul, 59500 Douai. Tél. : 27.92.98.37
(ap. 18 h)

Vds DBZ act. 1 (150 F), Starwing (200 F), super
Mario All (250 F). Sébastien DAVID, 5, avenue
Léon Blum, 44600 Saint-Nazaire.
Tél. : 40.70.85.04 (ap. 18 h)

Vds Snin + 7 jx + accessoires : 1 500 F.
Bertrand RABASSE, Hameau Roumy, 50820
Saint-Martin-le-Gréard. Tél. : 33.52.12.64

Vds jx Snin : SF2T : 250, DBZ 2 : 350 F (Jap.),
Rival Turf : 200 F. Christophe AMELINE, La
Quetterie, 14380 Saint-Sever.
Tél. : 31.67.97.58

Vds OAV DBZ Bastard etc... Mangas jx SN
Ranma etc. Nicolas COUBARD, 6, rue des
Granges, 28100 Dreux. Tél. : 37.46.97.38

Vds Snin + 6 jx + AD-29 + 1 Paddle +
journaux 1 500 F. Thomas DESHAYES, 4,
place de la Fontaine, 72340 Ponce-sur-Loir.
Tél. : 43.79.07.96

Vds sur Snin Seventh Saga, pole position 2
(Jap.)... the Aurélien THIERS, 361, rue du Pré
aux Clercs, Eden Parc. Tél. : 54.16.16.84

Vds, ach., jx MD Snin 3 Do Nec. Philippe.
Tél. : 20.73.75.82

Vds Snin 50/60 Hz + 4 jx + 2 Pad tbe px :
1 700 F. Alain PERRAULT, 7, avenue Général
Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58

Vds super Adventure island et F-zéro : 495 F
les 2. Zlatko DRAGICEVIC, 3, rue Antonio
Vivaldi, 78100 Saint-Germain-en-Laye.
Tél. : (16-1) 30.61.06.78

Vds Snin + 8 jx (CBZ1, 2, SF2 tub...) +
Propad + AD 29 px : 3 800 F. Damien VEAU-
VY, L'Athor, 26160 Pont-de-Barret.
Tél. : 75.90.43.11

Vds jx Snin Mech. Warrior Wing Commander
200 F pce. Jérôme FOURNIER, 6, rue George
Sand, 89470 Monetau. Tél. : 86.40.51.88

Vds Snin + 2 man. + AD 29 + 5 jx (ss F2, SF
2T, Zelda 3...) 1 000 F. Sébastien BODELET,
14, rue de l'Hôtel de Ville, 89270 Vermenton.
Tél. : 86.81.66.30

Vds jx Snés : Magical Quest US 75 F et Home
Alone 25 F. Julien Bodin, 13, rue du Lieute-
nant Martin, 40000 Mont-de-Marsan.
Tél. : 58.06.10.31

POUR LIRE OU PASSER TES PETITES ANNONCES,
TAPE
3615 CONSOLESPLUS

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coor-
données utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la
loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le
territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à
deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de
ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les
annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées
à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Consoles + n° 41

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29



Numéro 30



Numéro 31



Numéro 32



Numéro 33



Numéro 34



Numéro 35



Numéro 36



Numéro 37



Numéro 38



Numéro 39



Numéro 40



RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/>	Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>
Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>	Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/>
Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/>	Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/>	Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/>	Numéro 17 (451017) <input type="checkbox"/>
Numéro 18 (451018) <input type="checkbox"/>	Numéro 19 (451019) <input type="checkbox"/>	Numéro 20 (451020) <input type="checkbox"/>	Numéro 21 (451021) <input type="checkbox"/>	Numéro 22 (451022) <input type="checkbox"/>	Numéro 23 (451023) <input type="checkbox"/>
Numéro 24 (451024) <input type="checkbox"/>	Numéro 25 (451025) <input type="checkbox"/>	Numéro 26 (451026) <input type="checkbox"/>	Numéro 27 (451027) <input type="checkbox"/>	Numéro 28 (451028) <input type="checkbox"/>	Numéro 29 (451029) <input type="checkbox"/>
Numéro 30 (451030) <input type="checkbox"/>	Numéro 31 (451031) <input type="checkbox"/>	Numéro 32 (451032) <input type="checkbox"/>	Numéro 33 (451033) <input type="checkbox"/>	Numéro 34 (451034) <input type="checkbox"/>	Numéro 35 (451035) <input type="checkbox"/>
Numéro 36 (451036) <input type="checkbox"/>	Numéro 37 (451037) <input type="checkbox"/>	Numéro 38 (451038) <input type="checkbox"/>	Numéro 39 (451039) <input type="checkbox"/>	Numéro 40 (451040) <input type="checkbox"/>	

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par :

Nombre de numéros :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : JUSQU'À 99 F - B: DE 100 À 199 F
C : DE 200 À 299 F - D: DE 300 À 399 F
E : DE 400 À 499 F - F: DE 500 À 699 F
G : DE 700 À 999 F - H: DE 1 000 À 1 499 F
I : DE 1 500 À 2 000 F

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



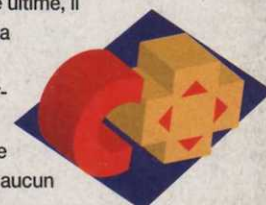
CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



CONSOLES + D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le Consoles+ d'Or est la récompense ultime, il caractérise la crème de la crème, le nirvâna ludique. A ne louer sous aucun



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!